

SOSIALISASI DAMPAK PENYALAHGUNAAN MEDIA SOSIAL “CYBERBULLYING” PADA KAUM MUDA MILLENIAL DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI UPT PSAR TANJUNG MORAWA

Permai Yudi,¹ Herryanto Simanjuntak,² Berlian,³ Krista Surbakti,⁴ Binaria⁵

^{1,2,3}Dosen Prodi Hukum Universitas Quality

⁴Dosen Prodi PPKn Universitas Quality

⁵Mahasiswa PPKn Universitas Quality

PermaiYudi1234@gmail.com

ABSTRAK

Media sosial merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu content, komunitas, dan teknolog. Perkembangan dari media sosial akan berdampak pada tiga area, yaitu masyarakat, perusahaan, dan lingkungan lokal. Media sosial bergantung terhadap teknologi mobile dan web-based untuk membuat platform interaktif tempat pengguna berbagi, berdiskusi, dan memodifikasi sebuah konten. Media sosial mobile merupakan kombinasi antara peralatan mobile (handphone, tablet, dll) dan media sosial. Media sosial mobile berbeda dengan media sosial di web karena terdapat faktor baru yaitu lokasi dari pengguna (*location-sensitivity*) atau waktu delay antara mengirim dan menerima pesan (*time-sensitivity*).

Penyalahgunaan media sosial atau perundungan dunia maya (*Cyberbullying*) merupakan suatu tindakan agresif yang mengganggu kenyamanan dan menyakiti orang lain dengan adanya perbedaan kekuatan maupun psikis dari korban dan pelaku yang dilakukan secara berulang. *Cyberbullying* terjadi melalui perantara media sosial dan korban dilecehkan atau dianiaya melalui media sosial. *Cyberbullying* dapat terjadi pada kelompok yang saling mengenal dan kelompok orang yang tidak mengenal. *Cyberbullying* dapat menyebabkan pelaku menggunakan identitas palsu yang menyebabkan pelaku merasa bebas dari aturan-aturan sosial dan normatif yang ada. Cyber bullying dapat terjadi di media sosial seperti Facebook. *Cyberbullying* merupakan tindakan kekerasan yang dialami oleh anak atau remaja yang dilakukan oleh teman seusia mereka yang membuat korban merasa tidak nyaman seperti dihina, dilecehkan, diintimidasi melalui internet, teknologi digital atau telepon seluler.

Pelaporan terhadap kasus *Cyberbullying* semakin banyak dilakukan. Hal ini menandakan bahwa meningkatnya *Cyberbullying* karena adanya kesalahan pada penggunaan teknologi yang ada seperti pada zaman sekarang ini khususnya pada anak remaja generasi millennial dimana para pelakunya dapat dijerat sebagaimana diatur dalam Undang Undang Nomor: 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Informasi Elektronik.

Perlunya sosialisasi kepada kaum muda millennial tentang dampak penyalahgunaan media sosial, akan dapat mengurangi munculnya *Cyberbullying*, paling tidak mnyadarkan dalam memanfaatkan teknologi melalui media social kearah yang positif sehingga dapat mengurangi tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Kata Kunci : *Media Sosial, Cyberbullyng, Kaum Muda Millennial*

ABSTRACT

Social media is a combination of three elements, namely content, community, and technology. The development of social media will have an impact on three areas, namely communities, companies, and the local environment. Social media relies on mobile and web-

based technologies to create interactive platforms where users share, discuss, and modify content. Mobile social media is a combination of mobile equipment (mobile phones, tablets, etc.) and social media. Mobile social media is different from social media on the web because there is a new factor, namely the location-sensitivity or time delay between sending and receiving messages (time-sensitivity).

Social media abuse or cyberbullying is an aggressive action that interferes with comfort and hurts others with differences in strength and psychic from victims and perpetrators that are done repeatedly. Cyberbullying occurs through the intercession of social media and victims are harassed or mistreated through social media. Cyberbullying can occur in groups that know each other and groups of people who don't know each other. Cyberbullying can cause perpetrators to use false identities that cause perpetrators to feel free from existing social and normative rules. Cyber bullying can occur on social media such as Facebook. Cyberbullying is an act of violence experienced by children or adolescents committed by friends their age that make the victim feel uncomfortable being insulted, harassed, intimidated through the internet, digital technology or mobile phones.

Reporting on cyberbullying cases is increasingly being done. This indicates that the increase in Cyberbullying due to errors in the use of existing technology as in this day and age is especially in millennial teenagers where the perpetrators can be snared as stipulated in Law Number: 11 of 2008 concerning Electronic Information Transactions.

The need for socialization to young millennials about the impact of social media abuse, will be able to reduce the emergence of Cyberbullying, at least aware in utilizing technology through social media in a positive direction so as to reduce actions that can harm themselves and others.

Keywords: *Social Media, Cyberbullyng, Young Millennials*

PENDAHULUAN

Remaja adalah usia dimana seseorang ingin mencoba berbagai hal baru. Sehingga segala hal tentang internet dapat menarik perhatian. Dengan ketertarikan yang besar, maka keinginan untuk mengeksplere diri tentu menjadi besar pula. Keinginan untuk dikenal dan diperhatikan oleh banyak orang melalui internet. Hal ini dapat menimbulkan perilaku-perilaku yang negative, misalnya menulis sesuatu yang sebenarnya sangat privasi milik orang lain, meng-upload gambar orang lain yang kurang pantas, bahkan bisa pula mengolok-olok teman sendiri dalam sosial media. Padahal, perilaku meledek, menghina, atau memojokkan seseorang di internet termasuk dalam tindakan cyber bullying atau kekerasan dalam dunia maya (internet). Bullying dapat dilakukan dengan mudah, bahkan terkadang tanpa sadar, apa yang dilakukan termasuk dalam cyber bullying. Cyber bullying hanya berlaku untuk sesama anak/remaja. Sementara jika ada orang dewasa yang turut terlibat di dalamnya, maka itu tidak termasuk cyber bullying. Kegiatan tersebut sudah dapat dipandang sebagai perbuatan criminal atau cyber crime (Adrian Priyatna, 2010: 32).

Cyber bullying atau kekerasan dunia maya lebih menyakitkan jika dibandingkan dengan kekerasan secara fisik. Korban cyber bullying sering kali depresi, merasa terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi, dan tak berdaya ketika diserang. Intimidasi secara fisik atau verbal pun menimbulkan depresi. Namun, korban cyber bullying mengalami tingkat depresi lebih tinggi. Dampak dari cyber bullying untuk para korban tidak berhenti sampai pada tahap depresi saja, melainkan sudah sampai pada tindakan yang lebih ekstrim yaitu bunuh diri (Flourensia Spty Rahayu, <http://jsi.cs.ui.ac.id/index.php/jsi/article/download/321/189>). 3 Cyber bullying dapat dikatakan sebagai tindakan kejahatan baru yang menggunakan

teknologi. Dalam hal ini, salah satu pihak yang dapat melakukan pencegahan serta penindakan adalah pihak kepolisian. Kepolisian adalah salah satu alat negara yang bertugas untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, sehingga pencegahan serta penanggulangan terhadap tindakan cyber bullying adalah salah satu peranan dari kepolisian.

Dalam peraturan perundang-undangan, tindakan cyber bullying belum diatur dalam Undang-Undang yang khusus. Walaupun belum ada Undang-Undang yang secara khusus mengatur tentang tindakan cyber bullying, tetapi perbuatan yang termasuk dalam cyber bullying dapat diancam pidana melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal yang dapat dikenai dalam *tindakan cyber bullying* adalah Pasal 27 ayat (1), (3), dan (4); Pasal 28 ayat (2), dan Pasal 29. Dalam pasal-pasal tersebut, yang diatur adalah:

Pasal 27 :

(1) 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 yang melanggar kesusilaan. (3) 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. (4) 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.

Pasal 28 :

(2) 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 antargolongan (SARA)

Pasal 29 :

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menak-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Dari uraian Pasal 27 dan 28 UUIITE tersebut diatas diancam dengan pidana paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000 (satu milyar rupiah, sedangkan Pasal 29 dipidana paling lama 4 (empat) tahun dan denda paling banyak Rp. 750.000.000 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Menurut Vydia dkk. (2010) karakteristik perilaku cyberbullying adalah sebagai berikut: a. Disindir melalui jejaring sosial yang dapat berupa pesan ,foto, atau status lewat media sosial b. Diancam melalui media sosial yang memiliki tujuan untuk mengintimidasi korban. c. Teror melalui media sosial yang berupa ancaman atau sindiran yang berupa pesan, atau gambar, dilakukan secara berulang-ulang. Menurut Safaria dkk, (2016) ada 4 karakteristik *cyberbullying* :

- a. Perilaku cyberbullying yang dilakukan berulang-ulang 12 Cyberbullying biasanya tidak hanya terjadi satu kali, tapi dilakukan berulang kali, kecuali jika itu adalah ancaman pembunuhan atau ancaman serius terhadap hidup seseorang.

- b. Menyiksa secara psikologis Cyberbullying menimbulkan penyiksaan secara psikologis bagi korbannya. Korban biasanya mendapat perlakuan seperti difitnah/digosipkan, penyebaran foto dan video korban dengan tujuan mempermalukan korban
- c. Cyberbullying dilakukan karena pelaku memiliki tujuan, seperti untuk mempermalukan korban, balas dendam, mengatasi stress dari konflik yang sedang terjadi., dan hanya untuk bersenang-senang.
- d. Terjadi di dunia maya. Cyberbullying dilakukan dengan menggunakan sarana Teknologi Informasi, seperti jejaring sosial dan pesan teks.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan karakteristik cyberbullying menurut Vydia dkk (2010) adalah sindiran melalui media sosial, teror melalui media sosial, adanya ancaman melalui media sosial, menyiksa secara psikologis, dilakukan dengan tujuan, terjadi di dunia maya dan dilakukan secara berulang-ulang. Sedangkan karakteristik Cyberbullying menurut Safaria, dkk (2016) adalah perilaku cyberbullying dilakukan berulang-ulang, menyiksa secara psikologis, dilakukan dengan tujuan, dan terjadi di dunia maya. 3. Bentuk-bentuk Cyberbullying 13 Patchin dan Hinduja (2012) menjelaskan perilaku-perilaku yang dapat dikategorikan sebagai *cyberbullying* :

1. Memposting komentar yang jahat dan menyakitkan tentang orang lain secara online.
2. Memposting foto yang memalukan yang menyakiti perasaan orang lain.
3. Memposting video yang memalukan yang menyakiti perasaan orang lain.
4. Membuat tautan/webpage yang menjelekkkan orang lain
4. Menyebar rumor orang lain secara online.
5. Mengganggu seseorang melalui pesan teks.
6. Mengganggu seseorang secara online.
7. Berpura-pura menjadi orang lain kemudian bertindak kejam dan menyakitkan.

METODE PELAKSANAAN

1. Metode Pemilihan Lokasi
Lokasi dipilih berdasarkan pemilihan lokasi dari informasi yang didapat dan relasi yang akan diadakan kerjasama antara 2 (dua) instansi, yang mana lokasi pengabdian di Dinas Sosial Anak Remaja Tanjung Morawa Propinsi Sumatera Utara (UPT PSAR TANJUNG MORAWA) pada tanggal 30 Maret 2020.
2. Metode Pelaksanaan
 - a. Memberikan sosialisasi dan/atau penyuluhan yang bermanfaat bagi peserta sehingga menambah pengetahuan tentang dampak penyalahgunaan media sosial.
 - b. Memberikan penjelasan tentang bahayanya sering menggunakan media sosial melalui alat teknologi seperti komputer/leptop atau hanpone tanpa membatasi dalam penggunaanya.
 - c. Pelatihan dan demonstrasi ini akan diberikan untuk masing-masing mitra kelompok Seperti memutar video dampak dari penggunaan hanpone/alat elektronik secara berlebihan.
3. Metode Analisis Data dan Peningkatannya
Setelah melaksanakan instrumen atau peragaan seperti menampilkan video dari youtube maka peserta yang hadir mengetahui akibat yang terjadi setelah menjadi

kecanduan dengan alat elektronik yang berlebihan seperti media sosial seperti chatting, fecebook, tweeter, whatsapp, dan lain-lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah para peserta terlihat antusias dan mengharapkan kegiatan penyuluhan dapat berlanjut dengan pemberian materi dengan komoditi yang berbeda.



Media sosial merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu content, komunitas, dan teknolog. Perkembangan dari media sosial akan berdampak pada tiga area, yaitu masyarakat, perusahaan, dan lingkungan local . Media sosial bergantung terhadap teknologi mobile dan web-based untuk membuat platform interaktif tempat pengguna berbagi, berdiskusi, dan memodifikasi sebuah konten. Berdasarkan data dari Nielsen, jumlah pengguna internet terus meningkat karena adanya situs media sosial dibandingkan dengan tipe situs lainnya. Teknologi media sosial menggabungkan model-model seperti majalah, forum internet, weblogs, sosial blog, microblogging, wikis, jaringan sosial, gambar, video, dan lain-lain. Dengan mengaplikasikan beberapa model tersebut, maka terdapat enam tipe media sosial:

- 1) Projek Kolaboratif, seperti Wikipedia.
 - 2) Blogs dan Mikroblog, seperti Twitter dan Tumblr.
 - 3) Komunitas konten, seperti YouTube dan DailyMotion.
 - 4) Situs Social Networking, seperti Facebook.
 - 5) Virtual game-worlds, seperti World of Warcraft.
 - 6) Virtual social worlds, seperti Second Life
- Media sosial mobile merupakan kombinasi antara peralatan mobile (handphone, tablet, dll) dan media sosial.

Media social mobile berbeda dengan media sosial di web karena terdapat faktor baru yaitu lokasi dari pengguna (*location-sensitivity*) atau waktu delay antara mengirim dan menerima pesan (*time-sensitivity*). Aplikasi media sosial mobile dapat dibedakan menjadi empat tipe: (1) Spacetimers (location dan time sensitive), pertukaran pesan yang bergantung terhadap lokasi spesifik dan pada waktu tertentu, contoh Facebook Places, Foursquare. (2) Space-locators (location sensitive): Pertukaran antara pesan yang bergantung pada lokasi tempat yang spesifik. Contoh: Yelp. (3) Quicktimers (time sensitive): Perubahan dari tradisional aplikasi media sosial menjadi menggunakan mobile device untuk meningkatkan kesegeraan, ontoh: Twitter messages, Facebook Status updates. (4) Slowtimers (bukan

location sensitive ataupun timesensitive), Perubahan dari tradisional aplikasi media sosial menjadi mobile devices.

Penyalahgunaan media sosial atau perundungan dunia maya (*Cyberbullying*) merupakan suatu tindakan agresif yang mengganggu kenyamanan dan menyakiti orang lain dengan adanya perbedaan kekuatan maupun psikis dari korban dan pelaku yang dilakukan secara berulang. (Kowalski & Limber, 2013). Berdasarkan medianya bullying dibedakan menjadi dua, yakni traditional bullying dan *Cyberbullying*. Tradisional bullying terjadi dengan kontak secara langsung antara korban dan pelaku. Sedangkan, cyber bullying terjadi melalui perantaraan media sosial dan korban dilecehkan atau dianiaya melalui media sosial. *Cyberbullying* dapat terjadi pada kelompok yang saling mengenal dan kelompok orang yang tidak mengenal. Cyber bullying dapat menyebabkan pelaku menggunakan identitas palsu yang menyebabkan pelaku merasa bebas dari aturan-aturan sosial dan normatif yang ada. *Cyberbullying* dapat terjadi di media sosial seperti Facebook, *Cyberbullying* adalah merupakan tindakan kekerasan yang dialami oleh anak atau remaja yang dilakukan oleh teman seusia mereka yang membuat korban merasa tidak nyaman seperti dihina, dilecehkan, diintimidasi melalui internet, teknologi digital atau telepon seluler.

Pelaporan terhadap kasus *Cyberbullying* semakin banyak dilakukan. Hal ini menandakan bahwa meningkatnya *Cyberbullying* karena adanya kesalahan pada penggunaan teknologi yang ada seperti pada zaman sekarang ini khususnya pada anak remaja generasi millennial dimana para pelakunya dapat dijerat sebagaimana diatur dalam Undang Undang Nomor: 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Informasi Elektronik.

Dari hasil penyuluhan, yang dilakukan oleh tim pengabdian melihat peserta memahami mengenai isi materi, dan diakhir sesi diberikan waktu tanya jawab. Didapatkan beberapa pertanyaan dari peserta, diantaranya :

- a. Bagaimana cara mengantisipasi dampak media sosial seperti media sosial Facebook?
- b. Bagaimana cara agar anak-anak tidak menjadi korban dari kejahatan melalui media sosial?
- c. Bagaimana anak-anak remaja panti asuhan tersebut bisa melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi sehingga dapat memahami manfaat media sosial tersebut?

Kegiatan penyuluhan tentang “Dampak Penyalahgunaan Media Sosial “*Cyber Bullying*” Pada Kaum Muda Millennial Ditinjau Dari Undang Undang Nomor.11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, di Dinas Sosial Anak Remaja Tanjung Morawa Propinsi Sumatera Utara terlaksana dengan baik, bahkan para peserta terlihat antusias dan mengharapkan kegiatan penyuluhan dapat berlanjut dengan pemberian materi dengan komoditi yang berbeda. Kedepannya perlu diadakan kembali Pengabdian kepada Masyarakat pada Panti Sosial Anak Remaja di Dinas Sosial Tanjung Morawa Provinsi Sumatera Utara, sebagai evaluasi kedepan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pelaku dalam kasus *CyberBillyng* bisa siapa saja dan dimana saja. Seseorang dapat membuat akun dengan mudah dalam sosial media ataupun membeli nomor telepon baru dengan harga yang murah. Proses penelusuran pelaku yang menggunakan akun dengan identitas orang lain sangat menyulitkan penyidik. Perlu peranan orangtua,

pendidik, tokoh agama serta tokoh masyarakat adalah sangat vital dalam meredam kasus *CyberBillyng* pada anak Millenial.

2. Kendala yang sering dialami Kepolisian dalam menanggulangi *cyberbullying* adalah keterbatasan sarana dan prasarana, salah satunya adalah adanya keterbatasan dana. Kendala dalam sarana dan prasarana lainnya adalah sulitnya sarana untuk mengakses IP Address pelaku dan selain sulitnya untuk mengakses IP Address, provider sosial media semuanya berada di luar negeri.
3. Media sosial adalah salah satu sarana untuk menyebar *CyberBillyng* sehingga peranan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mengupayakan untuk melakukan kerjasama dengan kedua provider tersebut untuk melacak provider GSM, Kominfo meminta setiap provider menyediakan alat yang menyimpan IP Address pelanggannya untuk dapat diakses oleh pihak kepolisian. Sedangkan terkait dengan provider ISP, Kominfo mengupayakan setiap sosial media memiliki server di Indonesia. Dengan adanya server di Indonesia untuk setiap sosial media yang digunakan di Indonesia maka akan dapat memudahkan pihak kepolisian untuk mencari data pelaku yang dibutuhkan.

Saran

1. Dalam tindakan *cyberbullying*, orangtua, pendidik (guru), tokoh agama serta tokoh masyarakat diharapkan ikut membantu dalam meredam tindakan *cyber bullying*.
2. Untuk memberikan efek jera bagi pelaku *Cyber Billyng* masyarakat dapat ikut melaporkan tindakan *cyber bullying* apabila korban yang mengalami tindakan *cyber ke* Kepolisian.
3. Diharapkan masyarakat harus berhati-hati dalam menggunakan sosial media atau media elektronik lainnya agar tidak menjadi pelaku atau korban tindakan *cyber bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, D. 2015. Kejahatan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Ilmiah Media Processor, Vol. 10, No.2.
- Amiruddin dan Zainal Asikin 2014., *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta, PT.Rajawali Grasindo Persada.
- Ardy, Novan 2012, *Save Our Children From School Bullying*. Jokjakarta AR RUZZ Media.
- Astuti Retno 2011, *Meredam Bullying , Cara Efektif menanggulangi Kekerasan pada Anak*, Jakarta PT.Gramedia Widiasana Indonesia
- Ibrahim , Jhonny 2011 *.Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang Bayumedia.
- Kowalski, Robin M.Limber and W.P.Agatson 2010, *Cyber Bullying , Bullying in the Digital Age Malden* .MA Blackwll Publishing.
- Ketaren, E. 2016. Cyber Crime, Cyber Space dan Cyber Law. Jurnal Times, Vol. 5, No. 2
- Maskun SH,2013 *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Jakarta , Kencana.
- Marita, L. 2015. Penerapan Cyber Law dalam Pemberantasan Cyber Crime di Indonesia. Jurnal Cakrawal, Vol. 15, No. 2
- Soewardi, B. 2013. Perlunya Pembangunan Sistem Pertahanan Siber (Cyber Defense) yang Tangguh bagi Indonesia. Potensi Pertahanan, Media Informasi Ditjen Pothan Kemhan.