

## Edukasi Pentingnya Mengantisipasi *Cyberbullying* Yang Marak Terjadi Di Media Sosial

Sumantri<sup>1</sup>, Serly<sup>2</sup>, Lidia Wati<sup>3</sup>, Jessica<sup>4</sup>, Venita Christine<sup>5</sup>, Angelina Tan<sup>6</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: sumantri.es@uib.ac.id, serly@uib.ac.id, 2142008.lidia@uib.edu, 2142101.jessica@uib.edu, 2112009.venita@uib.edu, 2112010.angelina@uib.edu

### Abstrak

Artikel ini mengulas tentang implementasi kegiatan berupa sosialisasi mengenai *Cyberbullying and hate speech*. Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Bodhi Dharma Batam, dengan tujuan untuk memberi edukasi dan himbauan kepada Pelajar SMA Bodhi Dharma mengenai bahayanya *cyberbullying* dan cara mengantisipasinya. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode penelitian perpustakaan, penelitian komparatif dan *cross sectional*. Adapun instrumen penelitiannya adalah dokumentasi instrumen penelitian. Terdapat juga mitra kami Sekolah Bodhi Dharma yang memungkinkan tim penulis melancarkan sosialisasi di kelas yang berisi 27 siswa/i. Menurut kominfo, 98% anak remaja di Indonesia mengetahui internet, dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Mayoritas usia pengguna media sosial di Indonesia berkisar di antara 18-35 tahun. Dengan hasil studi ini, proses pelaksanaan sosialisasi tim penulis telah Memaparkan Materi kepada anak sekolah dengan metode inkuiri. Metode inkuiri ini dilaksanakan dengan siswa/i yang diberikan edukasi dalam mengantisipasi *Cyberbullying* yang marak terjadi di sosial media. Dampak dari sosialisasi ini adalah hubungan sosial antara siswa/i yang meningkat serta lebih terbuka antar satu sama lain. Dampak lainnya juga, siswa/i yang sadar akan dampak bahaya dari *Bullying* serta cara mengantisipasi Tindakan apabila terjadinya *Cyberbullying*.

### Abstract

This article reviews the implementation of activities in the form of socialization about cyberbullying and hate speech. The location of this research was carried out at the Bodhi Dharma Batam School, with the aim of providing education and advice to teenagers about the dangers of cyberbullying and how to anticipate it. This type of research is descriptive research with library research methods, comparative research and cross sectional. The research instrument is the documentation of the research instrument. There is also our partner Bodhi Dharma School which allows the writing team to launch socialization in a class of 27 students. According to the Ministry of Communication and Information, 98% of teenagers in Indonesia know the internet, and 79.5% of them are internet users. The majority of social media users in Indonesia are between 18-35 years old. With the results of this study, the process of implementing the socialization of the author's team was carried out to school children using the inquiry method. This inquiry method is carried out with students who are given education in anticipating cyberbullying that is rife on social media. The impact of this socialization is that social relations between students are increased and students are more open to one another. Another impact is students who are aware of the harmful effects of bullying and how to anticipate cyberbullying.

**Keywords:** *Providing Education , Harmful Effects Cyberbullying*

## Pendahuluan

Pada masa sekarang adanya era internet memudahkan manusia untuk beraktivitas melakukan penggunaan teknologi yang sangat canggih sehingga dapat mengetahui informasi sangat cepat, di kalangan para remaja sekarang tidak dapat menjauhi teknologi, ada kalanya di internet dapat membuat manusia menudahkan untuk mendapat informasi maupun kesulitan pada pekerjaan tugas ada juga internet dapat menghasilkan dampak buruk untuk manusia. Para Remaja saat sekarang ini dengan sebuah android dapat membuat suatu tindakan buruk apabila salah kegunaan pada teknologi canggih tersebut. Pada implementasi ini tim penulis melakukan kegiatan sosialisasi di Sekolah Bodhi Dharma Batam, Siswa/i pada sekolah tersebut belum pernah terjadi Tindakan *Cyberbullying*, sehingga materi ini membuat mereka untuk mengantisipasi ketika terjadinya *Cyberbullying*. Perilaku *cyberbullying* masih juga dipandang sebelah mata oleh masyarakat Indonesia, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh UNICEF dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) yang dibahas dalam artikel [unicef.org](http://unicef.org), bahwa dari 43,5 juta responden dengan rentan umur 10 – 19 tahun sebanyak 80% aktif menggunakan internet, namun hampir 58% tidak sadar akan bahaya *cyberbullying*. Saat menggunakan media sosial, seseorang dengan mudah berpendapat dan beropini tanpa adanya batasan, hal ini menyebabkan seseorang untuk meninggalkan komentar yang tidak enak untuk dibaca dan akhirnya membuat pengguna lainnya melakukan hal yang sama. Kelabilan masa remaja pada umur 12 – 17 tahun dengan masa pubertas dan pencarian jati diri, sehingga butuh tuntunan dalam bertindak, salah satunya adalah penanaman moral dan etika selama penggunaan media sosial. Manusia lebih mudah menyerap informasi dengan menggunakan gambar daripada tulisan. salah satu media buku bergambar adalah buku jenis komik. Dengan media komik

yang memiliki alur cerita menarik dan bisa dinikmati, informasi yang diberikan akan dengan mudah untuk diserap. Perancangan ini memilih media buku agar pembaca lebih fokus dalam membaca komik dan menerima informasi daripada menggunakan media lain seperti *webcomic* yang bisa terganggu dengan adanya notifikasi dan gangguan dari gawai lainnya. ((Leztizia & Aditia, 2018)

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode penelitian perpustakaan, penelitian komparatif dan *cross sectional*. Adapun instrumen penelitiannya adalah dokumentasi instrumen penelitian dari hasil implemmentasi dan Referensi. kemudian hasil penelitian sesuai dengan keadan Ruang Lingkup masyarakat analisis data dengan hasil implementasi maupun pencarian penelitian data di *googleScholar* dengan kata kunci *Cyberbullying*. kriteria pada artikel ini ada terdapat jenis jenis *cyberbullying* maupun Tindakan yang bahaya untuk si korban yang terkena *cyberbullying* Metode deskriptif ini juga mengumpulkan data secara observasi, Penelitian, mapun hasil wawancara kepada Mitra, hasil implementasi menghasilkan data tim penulis terkait *cyberbullying* pada Sekolah Bodhi Dharma Batam, saat ini belum pernah terjadi kasus *Cyberbullying* di area sekolah maupun di luar sekolah. Hasil Pemaparan Materi dari tim penulis Siswa/i sekolah bodhi dharma juga mereka dapat Mengerti tentang mengenal jenis jenis maupun cara antisipasi, dan menghindari terhadap *cyberbullying* di media sosial.

## Permasalahan

Menurut Referensi Unicef.Org ,(1) Kasus *cyberbullying* di Indonesia cukup tinggi, setidaknya terdapat 25 pelaporan kasus per hari. Terhitung sejak 2018 lalu, mengambil dari data KPAI bahwa angka anak yang menjadi korban *cyberbullying* telah mencapai 22,4%.

(2) Teknologi digital yang mudah diakses, mendukung perundungan. Dalam hal ini, sosial media menjadi salah satu *platform* untuk melakukan tindakan negatif, seperti komentar kasar, ancaman, pelecehan, penghinaan, *hoax*, dsb.

(3) Kurangnya etika dalam berinternet. Terbukti dari riset "*Digital Civility Index*" tahun 2020 lalu, Indonesia masuk ke dalam urutan ke-29 atau ketiga terendah sebagai 'netizen tidak sopan'. Riset ini dilakukan di 32 negara dengan jumlah total 16.000 responden dengan 503 netizen Indonesia.

Faktor-faktor penyebab *bullying* antara lain: keluarga, sekolah dan kelompok teman sebaya. Selain itu, perilaku *cyberbullying* juga bisa bermotif dendam, rasa marah atau perasaan frustrasi. Bisa juga karena pelaku kekerasan *bullying* memang tidak mempunyai kegiatan positif, sedangkan berbagai fasilitas teknologi banyak tersedia dan dengan mudah diakses, sehingga menyebabkan perilaku yang tidak berguna. Atau bisa jadi, pelaku adalah orang-orang yang di kehidupan nyata termasuk golongan 'tidak dianggap' atau sebagai korban *bullying* itu sendiri. Dengan melakukan *cyberbullying* mereka melampiaskan dendam dan kemarahan mereka (Syah & Hermawati, 2018). Berdasarkan jenis-jenis *Cyberbullying* tersebut adanya contoh dari beberapa kasus yang terjadi khususnya di Indonesia. Yang mana tidak jarang kejahatan *Cyberbullying* pun merambah ke dunia anak-anak. Dimana pembenci (*haters*) di media masa mengutarakan atau memberikan kata-kata yang tidak pantas terhadap anak-anak dalam bentuk tulisan, status maupun editan gambar secara *online*. Serta Membuat korban *Cyberbullying* menjadi mental buruk pada diri (Oetary & Hutauruk, 2022)

## Pembahasan

Media sosial adalah *platform* digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling

bersosial, baik itu berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto dan video. Segala konten yang dibagikan tersebut akan terbuka untuk publik secara *Realtime*. Media sosial ini memiliki banyak manfaat bagi penggunaannya dan juga dampak buruk bagi pengguna yang disebabkan oleh penyalahgunaan. Salah satu dampak buruk dari media sosial ini adalah terjadinya *cyberbullying* diberbagai media sosial. *Cyberbullying* (perundungan dunia maya) ialah *bullying*/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, *platform chatting*, *platform* bermain game, dan ponsel. Dari PKM yang telah dilaksanakan maka kami berasumsi bahwa sebagian besar siswa/i sudah memiliki media sosial dan ada kemungkinan juga *cyberbullying* belum terjadi di antara siswa/i sekolah Bodhi Dharma. *Cyberbullying* ini dapat berupa pengiriman pesan berupa ancaman, Memberikan komentar di media sosial yang dapat mempermalukan seseorang, maupun membuat status yang dapat menyakiti seseorang. *Cyberbullying* dikalangan remaja terjadi pada usia 14 hingga 18 tahun. Jejaring sosial juga dijadikan sebagai tempat mengeluarkan segala bentuk luapan emosi, dan sering juga mengungkapkan kemarahan dalam bentuk caci maki dan hinaan pada orang lain atau kelompok tertentu. Kondisi ini sering berlanjut pada permusuhan dalam pergaulan didunia nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Martin, Coyier, Vansistine dan Schroeder (Aini, dan Apriani, 2019). menyatakan bahwa kemarahan yang diungkapkan dalam internet dalam jangka pendek membuat pelaku merasa lega dalam mengekspresikan kemarahannya, namun selanjutnya pelaku akan menyadari bahwa hal itu merupakan Cara yang salah karena berdampak secara emosional khususnya bagi pembaca atau yang menjadi subyek penderita (Jalal dkk, 2020) Dengan adanya tindakan *cyberbullying* tersebut yang dilakukan pelaku terhadap korban menjadi ketakutan tersendiri yang di rasakan oleh korban.

Sehingga hal tersebut menimbulkan dampak negatif terhadap psikologi korban, seperti halnya, rasa tidak percaya diri, ketakutan, tekanan mental dan bahkan bisa jadi membuat korban melakukan tindakan bunuh diri sebagai dampak kekerasan non verbal yang dialaminya. Minimnya kasus *cyberbullying* yang terungkap di Indonesia bukan berarti kasus tersebut jarang terjadi, namun Aspek hukum pidana *cyberbullying* di media sosial bisa dipahami mayoritas pengguna sosial media atau jaringan internet saat ini kebanyakan dari kalangan anak muda yang minim pengetahuan dan pemahaman terkait dengan *cyberbullying*. Sehingga banyak pengguna sosial media yang tidak menyadari kalau dirinya sudah menjadi korban dan tidak melakukan laporan polisi karena tidak mengerti dan tidak mengetahui peraturan *cyberbullying* dan peraturan lainnya terkait dengan undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Oleh sebab itu dalam tulisan ini akan mencoba menjelaskan gambaran umum *cyberbullying* dan juga aspek hukum pidana *cyberbullying* di media sosial (Oetary & Hutauruk, 2022). aspek-aspek dari cyber bullying ada tujuh, yaitu:

- (1). *Flaming*, merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam chat group pada media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina orang yang dituju.
- (2). *Harassment*, merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui email, WA (*Whatsapp*), maupun pesan teks di jejaring sosial secara terus menerus. tindakan *flaming* dalam jangka panjang. *Harassment* dilakukan dengan saling berbalas pesan atau bisa disebut perang teks.
- (3). *Denigration*, merupakan perilaku mengumbar atau memperlihatkan hal-hal yang buruk tentang seseorang di internet, tujuannya adalah merusak nama baik atau reputasi orang tersebut. Seperti seseorang

yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapatkan penilaian buruk dari orang lain. (4). *Impersonation*, merupakan perilaku berpura-pura atau berperan menjadi orang lain dan kemudian mengirimkan pesan-pesan yang tidak baik.

(5). *Outing and trickery*. *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia atau foto-foto pribadi orang lain. *Trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya (cara lain) mendapatkan informasi (foto atau hal pribadi lainnya) yang bersifat rahasia

(6). *Exclusion*, merupakan perilaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup

(7). *Cyberstalking*, merupakan perilaku berupa ancaman atau intimidasi berbahaya yang dilakukan (Jalal dkk, 2020)

Menurut Referensi sebagian besar sampel menggunakan gawai atau media sosial lebih dari tiga dengan persentase sebesar 58,9 persen, dan umumnya durasi penggunaan internet pada remaja setiap harinya yaitu selama  $\geq 8$  jam/hari dan berada pada persentase sebesar 40,2 persen. Selanjutnya, selama 4-7 jam/hari sebanyak 38,3%, dan selama 1-3 jam/hari sebanyak 21,5 persen. Pada umumnya, alasan durasi yang lebih lama dalam penggunaan internet remaja dikarenakan ketertarikan untuk membuka gawai dengan berbagai fitur aplikasi seperti, *WhatsApp*, *Instagram*, *Line*, *Youtube*, *Twitter*, dan berbagai macam permainan, serta aplikasi lainnya. Alasan lainnya, remaja menjalin komunikasi dengan teman baik yang sudah terlebih dahulu kenal maupun teman yang baru dikenal melalui gawai. yang menemukan bahwa terdapat 32,35 persen remaja yang menggunakan internet sampai 51 jam atau lebih perminggu. Sampel penelitian secara keseluruhan memiliki *cyberbullying victimization* tetapi termasuk kedalam kelompok *cyberbullying victimization* tingkat rendah. Artinya, remaja tersebut terindikasi sebagai korban *cyberbullying*

tetapi termasuk dalam kategori rendah. Hal ini dapat dijelaskan dari hasil analisis data demografi bahwa rata-rata skor sampel adalah *korban cyberbullying* namun tidak merasa sebagai korban. Hal ini dapat dijelaskan oleh hasil analisis dekriptif yang menunjukkan bahwa sebanyak 147 (70,3 persen) sampel merespon dengan jawaban “tidak pernah” mengalami *cyberbullying victimization*, dan hanya 62 (29,7 persen) sampel merespon dengan jawaban “ya pernah” mengalami *cyberbullying victimization*. (Ningrum & Amna, 2020)

### Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di Sekolah Bodhi Dharma Batam telah berhasil diselesaikan mulai dari penentuan mitra, persiapan materi yang akan disampaikan, pelaksanaan ke lokasi PKM, dan evaluasi PKM melalui hasil kuis yang dijawab oleh siswa/i mengenai "Cyberbullying dan Kesehatan Mental Remaja. Kegiatan PKM ini dapat berjalan dengan lancar dikarenakan adanya kerjasama yang baik antar pihak sekolah dan pihak pelaksana. Selain itu juga dikarenakan adanya dukungan dari pihak sekolah. Adapun manfaat dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan yaitu meningkatkan pemahaman siswa/i mengenai arti dari *cyberbullying*, bahaya dan dampak dari *cyb* dan cara mengurangi Tindakan buruk. Dari kegiatan PKM ini juga, Di harapkan siswa/i dapat memahami materi yang telah disampaikan dan mengikutsertakan diri mereka untuk membantu mengurangi *cyberbullying* yang terjadi di era ini. Tindakan *Cyberbullying* Merupakan Sangat tidak baik di contoh oleh Para Remaja karena dapat membuat korban yang Terkena *Cyberbullying* akan merasa gangguan mental sehingga menyebabkan dampak buruk, walaupun hanya satu kalimat kata tetapi, bagi korban tidak hanya hal yang wajar, bisa menyebabkan memori yang buruk pada kehidupannya. Pada Hasil

dari Kesimpulan ini menjelaskan Edukasi Pentingnya Mengantisipasi *Cyberbullying* yang Marak Terjadi Media Sosial, untuk menghindari jenis jenis Tindakan yang harus dihindari untuk tidak terkena menjadi korban *Cyberbullying*.

### Daftar Pustaka

- Jalal dkk. (2020). Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 146–154.
- Leztizia, A., & Aditia, P. (2018). Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja. *EProceedings of Art & ...*, 5(3), 1545–1551. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7498>
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying Victimization dan Kesehatan Mental pada Remaja. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i120.20.35-48>
- Oetary, Y., & Hutaeruk, R. H. (2022). Kajian Yuridis Terhadap Tindak Pidana Dalam Aspek Perundangan Dunia Maya (Cyberbullying): Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 4(November), 1045–1055. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/view/43744%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jatayu/article/download/43744/20887>
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). The Prevention Efforts on Cyberbullying Case for Indonesian Adolescent Social Media Users. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131–146.