

## DAMPAK NEGATIF CYBERBULLYING SEBAGAI C-CRIME DI INSTAGRAM

Muhamad Jubaidi dan Nurul Fadilla

Univeristas Muhamadiyah Yogyakarta (UMY)

UIN Sunan Kalijaga

[jubaidimuhamad25@gmail.com](mailto:jubaidimuhamad25@gmail.com)

[nrlfdila@gmail.com](mailto:nrlfdila@gmail.com)

### ABSTRACT

*Current era of the industrial revolution 4.0, have an impact on all aspects of life, with various kinds of developing impacts, both positive and negative. One of the negative impacts of interactions on social media is Cybercrime's error. Cybercrime is a criminal act committed using computer technology in the form of the internet as the main crime tool and is a form of crime that violates the law. One model of cybercrime is cyberbullying. Cyberbullying is behavior and treatment that is done deliberately with the aim of humiliating, frightening, hurting feelings and even being able to cause harm to someone weak through the internet media. This behavior is no stranger to social media, one of which is Instagram which is currently one of the social media with the second most users in the world. Virtual oppression occurs in the younger generation, with various cases of cases that have been encountered that have resulted in victims, depression to suicide. The purpose of this paper is to examine cyberbullying that has been obtained to obtain a specific description of the phenomenon of crime on the internet or cybercrime. This research was conducted using a qualitative approach through the literature study method. The results obtained show that cyberbullying really affects the younger generation based on a phenomenon that comes from age-based internet user statistics with cyberbullying statistics that have occurred from social media Instagram. This paper will describe the negative impact and will provide solutions. So that this action can be broken the chain of distribution so that there are no more victims and people who are harmed through activities on social media, especially Instagram.*

**Keywords:** *Cyberbullying; Cyber-Crime; Internet Crime; Social Media, Instagram.*

### ABSTRAK

Tulisan ini menganalisis bagaimana pengaruh aktifitas pada media sosial instagram dalam aktifitas keseharian, perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini, memberikan dampak yang berpengaruh pada semua aspek kehidupan, dengan berbagai macam dampak yang dihadapi, baik positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif dengan adanya interaksi di media sosial, yaitu munculnya *Cybercrime*. *Cybercrime* merupakan sebuah tindakan kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer berupa internet sebagai alat kejahatan utamanya, dan merupakan bentuk aktifitas kejahatan yang melanggar hukum. Salah satu model *cybercrime* adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan perilaku dan perlakuan yang dilakukan dengan sengaja yang bertujuan untuk mempermalukan, menakut-nakuti, melukai perasaan bahkan mampu menimbulkan kerugian terhadap seseorang yang dianggap lemah melalui media internet. Perilaku tersebut tidak asing lagi ditemui di media sosial, salah satunya adalah instagram yang saat ini merupakan salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak ke-2 di dunia. *Cyberbullying* rentan terjadi pada generasi muda, dengan berbagai macam kasus yang sudah ditemui hingga mengakibatkan korbanya, depresi hingga bunuh diri. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk menelaah *cyberbullying* yang sudah terjadi supaya memperoleh gambaran secara spesifik dari fenomena

kejahatan di internet atau *cybercrime*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kepustakaan. Hasil telaah yang didapat, diketahui bahwa *cyberbullying* benar-benar berpengaruh terutama pada generasi muda berdasarkan fenomena yang merujuk dari statistik pengguna internet berdasar usia dengan statistik *cyberbullying* yang telah terjadi dari media sosial instagram. tulisan ini akan menguraikan dampak negatif serta akan memberikan solusi. Supaya tindakan tersebut dapat diputus mata rantai penyebaran sehingga tidak ada lagi korban dan orang yang dirugikan melalui aktifitas di media sosial khususnya instagram.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*; *Cyber-Crime*; Kejahatan Internet; Sosial Media, Instagram.

## 1. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 dengan berbagai macam produk teknologi informasi yang dihasilkan mampu merubah paradigma dan gaya hidup seseorang dalam beraktivitas. Ketersediaan informasi melalui internet dengan mudah dapat dimanfaatkan serta disebarluaskan secara cepat oleh para pengguna internet di penjuru dunia tanpa melihat batas jarak dan waktu pemakainya. Interaksi didalamnya sangat aktif, dengan berbagai kepentingan dan aktifitas yang dilakukan sehingga tidak mudah memberikan kontrol dari masing-masing pengguna layanan internet.

Perilaku yang demikian membentuk interaksi di internet antara satu dengan yang lain untuk bertukar gagasan tanpa harus bertemu, atau dapat dimaknai dengan *sharing information*. Kemajuan teknologi yang ada hingga melahirkan berbagai macam bentuk sosial media seperti, facebook dan instagram. Dalam perkembangannya sosial media sebagai salah satu, media *sharing information* turut berkontribusi banyak dalam merubah perilaku para pengguna internet dalam melakukan komunikasi interaksi sosial.

Perubahan perilaku yang terjadi tentunya sangat dinamis, tergantung sudut pandang dari mana kita dalam membahas perilaku yang ditimbulkan oleh para pengguna internet dengan aktivitas mereka melalui media sosial, sudah tentu dari kemudahan yang didapat tidak semua dapat teraplikasikan secara baik untuk mempermudah interaksi sosial, justru dengan kemudahan yang didapat, dengan mudah pula seseorang justru cenderung berbuat negatif. Istilah perilaku menyimpang yang dilakukan dengan sengaja untuk menjatuhkan seseorang melalui media internet kita kenal dengan istilah *cyberbullying* yang merupakan bagian dari *cybercrime* sebagaimana pelaku sengaja melakukan tindakan untuk menyakiti korbannya melalui media teknologi komputer, internet dan sosial media. (Terry Brequet, 2010).

Menurut data yang telah dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melalui sebuah survei penetrasi pengguna internet Indonesia pada tahun 2019-2020. Diketahui bahwa pemakai internet di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan secara signifikan, tepatnya di dapatkan hasil dari survey terakhir pada tahun 2019 secara nasional pemakai internet di Indonesia sudah mencapai 196.714.070,8 juta (73,7%) yang mana jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2019 (Proyeksi BPS) sebanyak 266.911.900 juta, dengan persentase pertumbuhan pengguna selama 1 tahun yaitu 8,9 % dengan pertumbuhan pengguna dari tahun 2019-2020 sebanyak 25.537.363,5 juta.

Dengan pengguna terbanyak berdasarkan umur yaitu generasi muda, 15-19 tahun sebanyak 91%, sedangkan survei oleh *We are Social* dapat diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 di survei terakhirnya dalam memanfaatkan internet dengan menggunakan sosial media sebanyak 59% dan menempati urutan ketiga teratas sebagai pengguna aktif *facebook*. (APJII, 2020).

Merujuk data diatas, menunjukan generasi muda merupakan golongan dengan tingkat prosentasi tertinggi sebagai pemakai internet. Angka 91% dengan kriteria umur antara 15-19 tahun merupakan usia remaja pada umumnya, dengan skil dan keterampilan lebih mudah mengadopsi informasi yang beredar melalui internet. Rasa keingintahuan tumbuh berkembang secara liar, tanpa disengaja dengan sendirinya padahal sudah menelanjangi si pengguna internet, karena keterbukaan informasi dengan syarat dan ketentuan pemakai secara mudah dan sengaja dibiarkan fullgar diakses secara bebas. Keadaan yang membawanya dalam keterbukaan informasi dalam kondisi fase labil, remaja rentan akan melakukan hal-hal yang bersifat negatif dalam keadaan sadar.

Sebetulnya *cyberbullying* dapat terjadi pada siapa saja, karena aktivitas tersebut hanya dirasa sebagai ekspresi dalam mengungkapkan sesuatu sesuai dengan keadaan yang menurutnya harus disikapi seperti itu untuk suatu hal yang dianggap bertentangan atau hina. Inilah yang menarik bagi penulis untuk memaparkan sejauhmana tingkat keterpakaian instagram sebagai sosial media yang di sukai oleh masyarakat dan sejauhmana dampak yang ditimbulkan dari perilaku menyimpang *cyberbullying* oleh para penggunanya. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk menelaah *cyberbullying* yang sudah terjadi supaya memperoleh gambaran secara spesifik dari fenomena kejahatan di internet atau *cybercrime* melalui media sosial instagram yang

telah terjadi. Bagaimana dan apa saja dampak negatif yang terjadi serta akan mencoba memberikan solusi berdasarkan fenomena yang sudah terjadi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. INTERNET

Internet atau *Interconnected network* memiliki pengertian berupa sebuah rangkaian sistem jaringan yang dapat menghubungkan jaringan komputer satu dengan komputer yang lain dari penjuru dunia untuk dapat saling berhubungan dan berkomunikasi, melakukan tukar data serta *sharing information* antara satu sama lainnya.(Jubilee Enterprise, 2010).

Berawal dari tahun 1960-an di US, hingga sampai saat ini dikenal dengan istilah kata World Wide Web (WWW), bermula digunakan khusus untuk pengembangan dan penelitian pertahanan militer US. Tepatnya pada tahun 1967, Dr. Lawrence G. Roberts sebagai pendiri internet, menerbitkan sebuah rancangan berupa model perencanaan dan pengembangan ARPANet (Advanced Research Project Agency).(Zaenal Arifin. A, 2008).

Pada tahun 1979, ARPANET sudah diterapkan di universitas, dan aksesnya dilakukan secara komersial sebagai perubahan budaya global pada tahun 1994, hingga sampai saat ini media internet dimanfaatkan oleh institusi resmi pemerintahan serta sebagai penopang penelitian di universitas.(Jerry Everand, 2000). Perkembangan internet merambah ke berbagai negara termasuk salah satunya Indonesia, tepatnya pada tahun 1995 sudah dapat diakses oleh masyarakat luas.(Erhans Anggawirya, 2000).

Perkembangan internet sebagai fasilitas penunjang yang efektif bagi para penggunanya, baik dalam aktivitas penelitian, maupun perniagaan bahkan interaksi sosial pada umumnya, internet tidak pernah mengalami penurunan dari sisi pemakai maupun content yang ditampilkan. Terlepas banyaknya informasi yang disajikan dan menjadi bagian yang penting bagi sebagian pengguna, tak bisa dipungkiri internet sampai saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Salah satu yang menjadi perhatian dari pemanfaatan internet adalah dampak yang dihasilkan, baik dampak positif maupun dampak negatif yang muncul di kehidupan virtual maupun kehidupan nyata. Dampak dari adanya internet diantaranya:

### **1) Dampak Positif Internet**

Internet sebagai media informasi online menjadi prioritas kebutuhan utama bagi sebagian orang dalam mencari informasi. Melalui teknologi yang terus dikembangkan internet mampu memberikan informasi secara luas, beranekaragam dan mudah dalam memperolehnya. Sebagai media komunikasi online internet juga dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi pintar melalui jejaring sosial media. Sehingga hal tersebut sangat membantu dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, melalui internet komunikasi secara virtual dapat dengan mudah dilakukan secara efektif. Media ini memang sangat menarik, karena mampu mengemas dan menyajikan berbagai macam hiburan secara up to date seperti games, film, musik yang setiap saat dapat dimanfaatkan tanpa harus melihat jadwal tayang seperti halnya dalam siaran televisi. (Annisa Rahmania, dkk 2010).

### **2) Dampak Negatif Internet**

Terlepas dari semua manfaat yang di hasilkan, internet juga memiliki dampak yang sangat berbahaya bagi penggunanya. Keterbukaan informasi yang disajikan sudah tentu tidak semua layak untuk dimanfaatkan, tidak sedikit konten-konten yang berbau pornografi bebas secara vulgar dengan mudah diakses oleh semua orang. Berbagai macam kemudahan yang di sajikan melalui internet baik dalam jejaring sosial maupun perniagaan, hal tersebut berpeluang dimanfaatkan bagi para pelaku kejahatan, dengan mudahnya melakukan tindakan penipuan, melalui hacker, seperti halnya membobol dan mengeksploitasi informasi pribadi dari akun perniagaan atau media sosial. Dalam perilaku kehidupan nyata, efek yang ditimbulkan dari ketergantungan aktifitas melalui internet dapat membuat perilaku seseorang cenderung acuh, seperti telah memiliki dunia sendiri, dan parahnya membuat orang tersebut tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya (Autis). Selain memudahkan dalam berjejaring untuk sekedar bertemu atau menambah pertemanan di dunia maya, dampak negatif internet yang dirasa paling berbahaya adalah timbulnya kejahatan atau Cybercrime seperti halnya pemalsuan, penipuan transfer dan kartu kredit, penipuan identitas, penggunaan dan pencurian data untuk pornografi dan prostitusi online, cyberstalking dan cyberbullying. (Annisa Rahmania, dkk 2010).

## B. CYBERCRIME

Cybercrime atau dikenal dengan istilah kejahatan di internet, sebagai dampak negatif dari aktivitas perilaku menyimpang pemakai internet. Istilah cybercrime secara etimologis terbentuk dari kata cyber dan crime. Cyber memiliki pengertian maya, dan crime dapat diterjemahkan sebagai sebuah kejahatan.(John M. Echols & Hassan Shadily, 2003).

Secara istilah bahasa cybercrime merupakan bentuk kejahatan yang dilakukan di dunia maya atau disebut kejahatan mayantara.(Abdul Wahid & Mohammad Labib, 2005). Salah satu bentuk yang dikatakan sebagai cybercrime adalah cyberbullying, sebagaimana ciri-ciri dari kejahatan yang ditampilkan, yaitu:

- 1) Tidak adanya kekerasan (*Non-violence*)
- 2) Menggunakan media teknologi dan adanya peralatan (*Equipment*)
- 3) Memanfaatkan telekomunikasi berupa jaringan telematika, internet, media informatika secara global.(Dikdik M. Arief & Elisatris Gultom, 2009).

## C. CYBERBULLYING

Salah satu bentuk kejahatan di dunia maya pada pemakai internet adalah cyberbullying, atau dikenal dengan tindakan bullying yang dilakukan di dunia maya melalui media internet. Tidak mudah mengenal identitas, si pelaku bullying dengan media internet, karena dengan mudah pelaku dapat menutupi identitas aslinya. Tindakan yang sering dilakukan adalah dengan melakukan bullying secara membabi buta tanpa memperhatikan dampak yang diakibatkan, terasa lebih sadis dan kejam jika dibandingkan dengan keadaan nyata dan bertatap muka.(Richard Donegan, 2012). Kejahatan bullying dapat didefinisikan dengan istilah serupa, bahwasanya cyberbullying adalah serangkaian tindakan intimidasi dan pelecehan melalui perangkat teknologi, dengan harapan melukai perasaan korban, melalui pesan, gambar yang disebarluaskan secara luas hingga menyebabkan korban depresi dan malu.(Terry Brequet, 2010).

Cyberbullying juga diartikan sebagai bentuk kejahatan siber melalui teror sosial dengan media teknologi internet. (M. Robin Kowalski, 2008). Kejahatan seperti itu dapat disimpulkan bahwa cyberbullying merupakan suatu perlakuan dan perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan secara berulang-ulang dengan tindakan berupa tekanan, intimidasi, pelecehan, perkataan dan perbuatan kasar secara verbal yang dilakukan melalui media internet yaitu media sosial di dunia maya. Cyberbullying kerap mengakibatkan trauma dan depresi para korban.

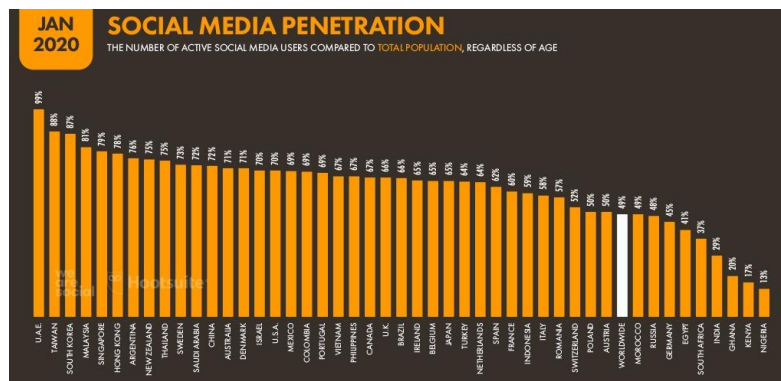
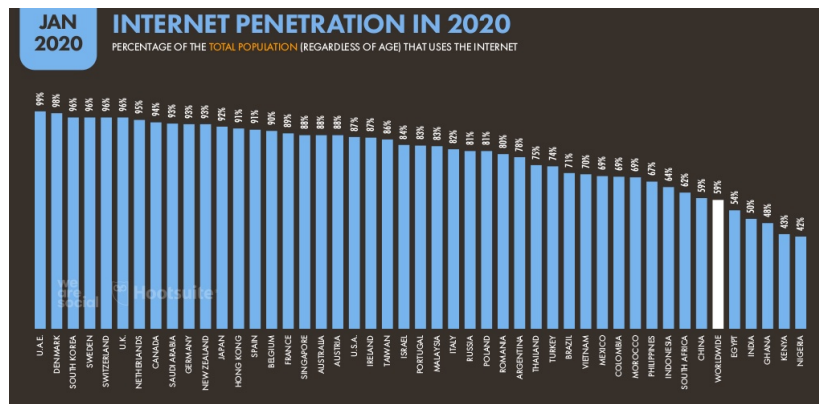
#### D. MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

Media sosial adalah sebuah media berbasis kecanggihan teknologi, menurut (Andreas Kaplan & Michael Haenlein, 2010), ada 6 skema atau klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial, yang diantaranya:

- 1) Proyek kolaborasi adalah situs web yang mengizinkan penggunaannya untuk dapat mengubah, menambah, bahkan menghapus konten yang ada di situs web tersebut, contohnya *Wikipedia*.
- 2) Blog dan Mikroblog merupakan blog untuk mengekspresikan sesuatu (curhat), contohnya *twitter*.
- 3) Konten merupakan web untuk berbagi konten media, seperti video, gambar, contohnya *YouTube*.
- 4) Situs jejaring sosial aplikasi yang dapat menghubungkan satu dengan yang lainnya, melalui informasi pribadi dalam bentuk foto atau video, contohnya *Facebook*, *Instagram*.
- 5) Virtual game world merupakan replikasi lingkungan 3D, *user* dapat muncul dalam bentuk replika seperti avatar, superhero, yang dapat berinteraksi seperti di dunia nyata, contohnya permainan *online game*.
- 6) Virtual social world, hampir sama dengan virtual game world, replikasi interaksi dengan orang lain yang sifatnya lebih bebas dan kerah nyata, contohnya *second life*.

Dari berbagai macam skema atau klasifikasi sosial media, situs jejaring sosial merupakan salah satu sosial media yang paling dicari. Diambil melalui data statistik pengguna internet di Indonesia tahun 2020 yang dilakukan oleh We Are Social mencapai 64%, dan penggunaan media sosial pada gambar 2 sebanyak 59%. Selanjutnya pada gambar 3 jelas terlihat intensitas kebiasaan pengguna internet menggunakannya selama 6 jam 43 menit, dan menggunakan sosial media selama 2 jam 24 menit. Intensitas ini ternyata merupakan kebiasaan yang disebut habitus, dan telah menjadi kegiatan sehari-hari yang muncul tanpa kesadaran yang sulit dilepaskan. (We Are Social, 2020).

Gambar 1. Internet Penetration In 2020, Sumber: We Are Social (2020)



Gambar 2. Social Media Penetration, Sumber: We Are Social (2020)

Data yang lain dirujuk pada gambar 3 yaitu hasil survei APJII alasan menggunakan internet yaitu untuk menggunakan sosial media sebanyak 19,1%, ternyata sosial media memang sudah menjadi kebutuhan tersendiri yang sayang dan sulit untuk dilewatkan setiap harinya, sehingga dapat dirasakan bahwa sosial media telah memberi dampak yang begitu signifikan terhadap para penggunanya.(APJII, 2020).



**Gambar 3.** Alasan Menggunakan Internet Sumber: (APJII, 2020).

Instagram sebagai media sosial merupakan hasil perkembangan teknologi informasi di bidang komunikasi, dapat diketahui istilah Instagram berasal dari pengertian fungsi dari aplikasi, yaitu kata “*insta*” yang berasal dari kata “*instan*” dan kata “*gram*” yang berasal dari kata “*telegram*” dengan cara kerja mengirim informasi secara cepat.(About the Instagram Company, 2020). Sejarah perjanan instagram sebagai perusahaan besar dan berkembang pesat bermula dari perusahaan Burn. Inc yang berdiri tahun 2010, yang bergerak di bidang produksi telepon genggam iPhone. Melalui CEO, Kevin Systrom dan Mike Kringer merubah segalanya untuk membuat aplikasi yang simpel, dari sekedar foto, komentar dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto. Itulah yang akhirnya menjadi Instagram.(Quora, 2020).



Dalam perkembangan instagram pada tahun 2012 diambil alih oleh Facebook, dan pada tahun 2016 instagram memperkenalkan tampilan baru sebagai ikon baru dengan desain baru pula.(“Facebook to Acquire Instagram,” 2012).

**Gambar 4.** Logo Baru Instagram, Sumber: google.com (2020)

Melihat data *top keyword* menunjukkan instagram pada peringkat pertama sebagai sosial media paling populer dibanding sosial media yang lainnya. (Alexa, 2019).

TOP KEYWORDS BY TRAFFIC ?	Search Traffic ?	Share of Voice ?
instagram	3.35%	44.31%
youtube	0.4%	0.88%
instagram login	0.32%	82.11%
seeding instagram	0.28%	58.44%
pornhub	0.18%	4.36%

**Gambar 5.** Tabel *Traffic top keyword* sumber google.com (2020)

Perkembangan pengguna sosial media, instagram menunjukkan yang paling menarik untuk dicari, sudah tentu hal itu berbanding lurus dengan interaksi sosial didalamnya yang semakin luas ke penjuru dunia. Pengertian diatas dapat dimaknai instagram adalah aplikasi berbagi foto dan video yang dapat dibagikan ke berbagai layanan jejaring sosial.(CBBC Newsround, 2017). Adapun fitur yang tersaji dalam instagram seperti menu pengikut, mengunggah foto, kamera, efek foto, judul foto, arroba, label foto, publikasi sosial, perlombaan, publikasi organisasi, jejaring sosial, tanda suka, populer, peraturan instagram, penampilan foto dengan bendera.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kepustakaan (*library research*). Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan berbagai literatur baik yang bersumber dari buku, jurnal, maupun website.(Sutrisno Hadi, 2016). Selanjutnya dilakukan analisis fenomena yang merujuk dari statistik pengguna internet berdasar usia dengan statistik *cyberbullying* yang telah terjadi dari media sosial instagram. Kemudian disimpulkan dalam pembahasan dan ditarik kesimpulan serta saran.

#### 4. PEMBAHASAN DAN HASIL

##### A. Dampak Negatif *Cyberbullying* di Instagram

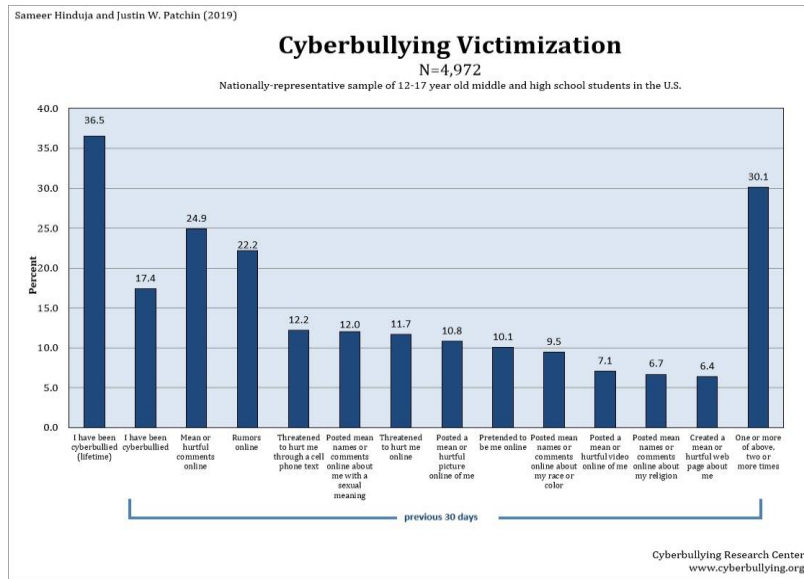
*Cyberbullying* sebagai bentuk kejahatan di internet, merupakan permasalahan yang serius untuk segera dicari solusi, jalan keluarnya agar kejadian yang saat ini marak terjadi bisa berangsur berhenti sehingga perilaku positif dari aktivitas di internet tentunya akan menjadi komoditi utama bagi setiap orang untuk berjejaring dan berkomunikasi secara virtual lebih nyaman dan aman.

Fenomena *cyberbullying* dengan berbagai bentuk intimidasi hingga menyebabkan korban depresi adalah fakta yang terjadi diluar realitas kehidupan yang sebenarnya, dengan aktivitas bersosial media kita dapat eksis dan mempermudah pertautan jarak dan waktu antar sesama untuk sekedar berbagi cerita.

Pelaku kejahatan di internet dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadikan seseorang termotivasi melakukan tindakan tersebut, seperti halnya balas dendam, pembajakan, pencurian, atau sekedar iseng. Sebagai motivated offender, yaitu sekedar iseng yang disebut bullying.(Kartini kartono, 2013).

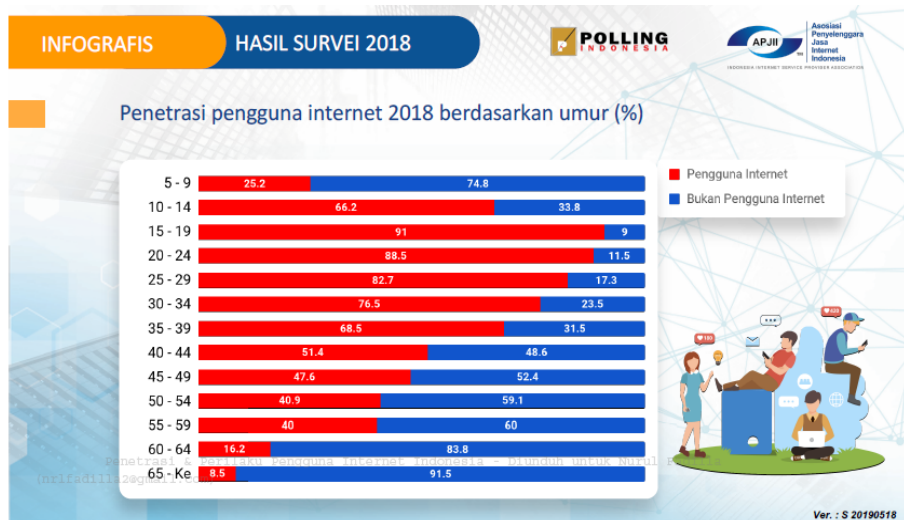
Cyberbullying menjadi hal yang paling banyak dilakukan. Apabila menelaah pada fenomena cyberbullying di negara lainnya seperti U.S, cukup banyak terjadi terutama di generasi muda yang masih bersekolah di rentang usia 12-17 tahun seperti hasil survei yang dilakukan oleh Sameer Hinduja dan Justin W. Patchin pada tahun 2019.

Disebutkan dalam hasil survei bahwa para korban telah mengalami berbagai macam bentuk cyberbullying seperti yang dapat dilihat pada gambar 6. Tepat pada angka tertinggi pertama 36,5 % mereka telah mengalami cyberbullied di seumur hidupnya (I have been cyberbullied in lifetime), selanjutnya di angka tertinggi kedua 30, 1% mereka mengalami cyberbullying sebanyak satu atau dua kali dan bahkan lebih (One or more of above, two or more times), dan yang ketiga sebanyak 24,9% mereka telah mendapati komentar-komentar jahat yang menyakiti hati mereka secara online (Mean or hurtful comments online). (Cyberbullying Research Center, 2019).



Gambar 6. Cyberbullying Victimization 2019, Sumber: Cyberbullying Research Center (2020)

Merujuk pada statistik pengguna internet terbanyak pada tahun 2018 yang dilakukan APJII, berdasarkan umur maka usia 15-19 tahun mencapai 91%, sehingga tidak dipungkiri bahwa generasi muda lebih rentan terkena *cyberbullying*, apalagi di usia itu mereka sedang mengalami gejolak perubahan dan tidak bisa berfikir secara matang dan panjang. (APJII, 2020)



Gambar 7. Penetrasi Pengguna Internet 2018 Berdasarkan Umur, Sumber: APJII (2020)

Dapat ditelusur, generasi muda di usia 15-19 tahun tersebut menggunakan internet hanya sebatas untuk dapat mengakses sosial media yang mereka sukai, sudah menjadi kebiasaan dan ketergantungan tersendiri untuk selalu mengakses internet sehingga mudah bagi para pelaku untuk menyebarkan kejahatannya. Fenomena

cyberbullying melalui sosial media instagram masih dianggap hal sepele dan tidak lagi menjadi hal aneh ataupun tabu bagi sebagian besar masyarakat. Korbannya pun bervariasi mulai dari generasi muda yaitu anak-anak, remaja sampai artis atau publik figur dan mengakibatkan trauma psikis, mental, depresi dan hal fatal yaitu bunuh diri. Berikut contoh perlakuan cyberbullying di sosial media melalui instagram:



**Gambar 8.** Aurel Hermansyah, Sumber: google.com (2020)



**Gambar 9.** Ayu Ting-Ting, Sumber: google.com (2020)

Butuh waktu bagi pelaku untuk menyadari bahwa yang dilakukan melalui bullying di sosial media instagram merupakan suatu kesalahan dan tindakan tercela, yang mengakibatkan korban depresi, hingga bunuh diri. Tidak peduli dengan apa yang dilakukan adalah dampak dari perilaku cyberbullying, karena tidak ada efek jera untuk menindak perilaku menyimpang yang telah dilakukan pada korbannya.

Kejahatan seperti itu harus segera diselesaikan secepatnya sebelum menimbulkan korban selanjutnya.

Cyber-crime yang sering terjadi justru kejadian cyberbullying melalui instagram menjadikan satu rangkaian perilaku latah yang sering ditiru dan disebarluaskan tanpa ada suatu sebab apapun untuk menjatuhkan korbanya. Untuk meminimalisir kejadian yang sudah dilakukan terulang kembali dan cenderung untuk disebarluaskan, harus ada upaya yang nyata dari semua bidang, mulai dari keluarga, lingkungan masyarakat, sekolah, maupun pemerintah selaku pemangku kebijakan atas kebebasan berpendapat dan menyampaikan informasi secara bijak dan baik.

Melalui undang-undang nomor 11 Tahun 2008 telah diatur tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE). Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang menyatakan,

“bahwa 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”.

Dilanjutkan Pasal 27 ayat (4) UU ITE yang menyatakan,

“bahwa 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”.(UUIE, 2008).

Meskipun UU ITE tersebut tidak menjelaskan spesifik cyberbullying, adapun unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan dapat dikategorikan pada aktivitas cyberbullying.

Perkembangan perilaku menyimpang melalui bullying di media sosial saat ini sangat memprihentikan. Berdasarkan data Polda Metro Jaya, setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* dilaporkan setiap harinya. Sementara, data 2018 dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia menyatakan, jumlah angka anak korban perisakan mencapai 22,4 persen. Tingginya angka tersebut dipicu oleh masifnya konsumsi internet pada anak-anak.(Virdika Rizky Utama, 2020).

Setidaknya dengan tips cara menggunakan internet positif senantiasa ditekankan kepada semua pihak, melalui aturan yang jelas dan mudah dimengerti, sebagai efek jera bagi para pelaku cyberbullying. Melalui literasi media diharapkan mampu menjadikan pengguna media sosial dapat membedakan konten positif maupun konten negatif termasuk akibat dan dampak yang disebabkan karena perilaku

menyimpang seperti cyberbullying. Adapun tips dalam bersosial media adalah sebagai berikut:

- a. Memperhatikan lebih detail isi dan kandungan dari sebuah informasi, sehingga dapat dipertanggungjawabkan sumbernya.
- b. Menghindari komentar yang ditujukan untuk merendahkan orang lain.
- c. Mampu membedakan komunikasi yang sifatnya pribadi dan publik, sehingga dapat terhindar dari tindak kejahatan yang tidak diinginkan kedepannya.
- d. Senantiasa melakukan pengecekan ulang sebelum membagikan tautan kebenaran akan suatu tulisan atau informasi.
- e. Memahami terlebih dahulu maksud dan tujuan dari konten, tulisan secara baik dan keseluruhan dan tidak setengah-setengah atau sebagian saja sebelum menanggapi dan memberi komentar.(DISHUBKOMINFO, 2016).

*Cyberbullying* yang terjadi di Indonesia merupakan indikator ketidaksiapan masyarakat kita dalam berjejaring sosial, sehingga melihat realita yang terjadi dengan berbagai macam tindakan kejahatan di dunia maya, merupakan hal yang biasa pula. Sebagai bangsa timur seharusnya masyarakat kita lebih lekat dengan budaya *andap asor, tepo seliro, unggah ungguh*, namun yang sering terjadi justru sebaliknya yang tampaknya baik menjadi sesuatu yang buruk dan seolah-olah baik untuk dibiarkan saja.

Peran semua lapisan masyarakat untuk memberikan kontribusi nyata bagi generasi muda untuk saat ini adalah memberikan edukasi (literasi media), pembelajaran karakter yang lebih mendalam mengenai makna hakekat bersosial melalui media internet. Tidak sebatas internet sebagai media, namun lebih dari itu untuk membentuk bangsa yang berdedikasi tinggi tentu mental kita sebagai pelaku *bullying* harus segera ditinggalkan, melalui gerakan Revolusi Mental setidaknya peran pemerintah dalam hal ini sudah tepat, dan perlu pengawasan lebih lanjut mengenai etika maupun perilaku menyimpang tersebut dengan aturan yang lebih berat sebagai efek jera si pelaku.

Berdasarkan Data hasil riset *Programme for International Students Assessment (PISA) 2018* menunjukkan murid yang mengaku pernah mengalami perundungan (*bullying*) di Indonesia sebanyak 41,1%. Angka murid korban *bully* ini jauh di atas rata-rata negara anggota OECD yang hanya sebesar 22,7%. Selain itu, Indonesia berada di posisi kelima tertinggi dari 78 negara sebagai negara yang paling banyak murid mengalami perundungan.(Dwi Hadya Jayani, 2019).

## 5. KESIMPULAN

Sudah menjadi hukum sebab akibat, setiap sesuatu yang baru dan disukai khalayak ramai pasti mendapat perhatian yang lebih, menyita waktu dan biaya. Selain sekedar menjadi sesuatu yang baru, namun sosial media khususnya instagram sudah tentu ada efek positif dan negatif yang terbentuk, bukan karena produknya yang salah melainkan paradigma kita yang salah dalam melihat realita tersebut dapat dimaknai sebagai sesuatu yang mendasar bermanfaat untuk sarana komunikasi yang lebih efektif.

Dari pembahasan diatas maka didapatkan dua poin kesimpulan. Pertama perkembangan teknologi melalui internet merupakan sunnatullah yang harus disyukuri dan diikuti perkembangannya, untuk dimanfaatkan sisi positifnya sebagai sarana komunikasi yang lebih baik. Kedua, adanya tindakan yang disebut *Cyberbullying* merupakan bentuk kegagalan kita dalam memanfaatkan internet melalui sosial media yang dianggapnya biasa saja, dan lazim terjadi.

Perilaku cyberbullying tersebut merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar sebagai bentuk intimidasi untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi, dimana pelaku ingin melihat seseorang terluka dengan melakukan banyak cara untuk menyerang korbannya terutama dengan pesan kejam, gambar yang mengganggu dan disebar untuk mempermalukan korban. Dengan demikian kita dapat menemukan beberapa ciri dari suatu tindakan di internet melalui sosial media dikatakan *cyberbullying* yang diantaranya: ada kesan kesengajaan dari si pelaku untuk menjadikan seseorang menjadi korban bullying, bertujuan untuk menyakiti hati dan dilakukan secara berulang-ulang tanpa memperdulikan kondisi korban.

Kecenderungan negatif akibat *cyberbullying* adalah gangguan mental, traumatik, depresi hingga bunuh diri pada korbannya tanpa melihat golongan, umur, dan latar belakang. Diperlukan langkah nyata untuk memutus mata rantai tindakan *cyberbullying* sebagai *cybercrime* sudah tentu pemerintah selaku pemangku konstitusi di negara ini melalui aksi nyata dapat memberikan edukasi literasi media kepada semua lapisan masyarakat serta memberikan peringatan didalamnya melalui penanganan secara tegas dengan atas nama keadilan dan hukum perundang-undangan yang mengatur didalamnya, melalui undang-undang nomor 11 Tahun 2008 telah diatur tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) dalam pasal 27 ayat (3) dan (4). supaya penyimpangan perilaku kejahatan di dunia maya dalam bentuk *cyberbullying* segera berakhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, & Mohammad Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. (1 ed.). Refika Aditama, Bandung.
- About the Instagram Company. (2020). *About the Instagram Company*. <https://about.instagram.com/about-us>
- Alexa. (2019). *instagram.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic—Alexa*. *instagram.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic - Alexa*. [https://www.alexa.com/siteinfo/instagram.com#section\\_kwopp](https://www.alexa.com/siteinfo/instagram.com#section_kwopp)
- Andreas Kaplan, & Michael Haenlein. (2010). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media* (1 ed.). Business Horizons 53.
- Annisa Rahmania, & dkk. (2010). *Internet Sehat*. Penebar Plus, Depok.
- APJII. (2020, November 16). *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2019-2020*. <https://apjii.or.id/content/read/39/410/HASIL-SURVEI-PENETRASI-DAN-PERILAKU-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2018>
- CBBC Newsround. (2017). *Do YOU know what social media rules you've signed up to? - CBBC Newsround*. <https://www.bbc.co.uk/newsround/41426106>
- Cyberbullying Research Center. (2019). *Statistics*. *Cyberbullying Research Center*. <https://cyberbullying.org/statistics>
- Dikdik M. Arief, & Elisatris Gultom. (2009). *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Refika Aditama, Bandung.
- DISHUBKOMINFO. (2016). *TIPS INTERNET SEHAT DAN AMAN UNTUK REMAJA*. <https://banjarkab.go.id/tips-inte-sehat-dan-aman-untuk-remaja/>
- Dwi Hadya Jayani. (2019). *PISA: Murid Korban "Bully" di Indonesia Tertinggi Kelima di Dunia* | *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-murid-korban-bully-di-indonesia-tertinggi-kelima-di-dunia>
- Erhans Anggawirya. (2000). *Internet*. Ercontara Rajawali, Cirebon.
- Facebook to Acquire Instagram. (2012, April 9). *About Facebook*. <https://about.fb.com/news/2012/04/facebook-to-acquire-instagram/>
- John M. Echols, & Hassan Shadily. (2003). *Kamus Inggris-Indonesia (XXV)*. Gramedia, Jakarta.
- Jubilee Enterprise. (2010). *Panduan Memilih Koneksi Internet Untuk Pemula*. PT. Elex Media Komputindo.
- Kartini kartono. (2013). *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Quora. (2020). *What is the genesis of Instagram?* <https://www.quora.com/Instagram-company/What-is-the-genesis-of-Instagram>
- Richard Donegan. (2012). *Bullying and Cyberbullying: History, Statistics, Law, Prevention and Analysis*. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communication*, 1–34.
- Sutrisno Hadi. (2016). *Metodelogi Research Jilid 1*. Andi Yogyakarta.
- Terry Brequet. (2010). *Cyberbullying*. Rosyen Publishing, USA.

- UUIITE. (2008). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*.
- Virdika Rizky Utama. (2020, Februari 6). UU Cyber Bullying Rentan Jadi Alat Kriminalisasi. *Berita Dunia Internasional Dan Berita Politik Indonesia Terbaru Hari Ini*. <https://www.matamatapolitik.com/uu-cyber-bullying-rentan-jadi-alat-kriminalisasi-original-news-polling/>
- We Are Social. (2020). *Global Socially-Led Creative Agency*. We Are Social. <https://wearesocial.com/>
- Zaenal Arifin. A. (2008). *Computer Started Guide: Mari Mengenal Internet*. ANDI, Yogyakarta.