

Perundungan Dunia Maya pada Anak: Tinjauan Fenomena dan Tren dalam Rentang 2016–2020

Cyberbullying on Children: An Overview of Phenomena and Trends from 2016–2020

Rabiah Al Adawiah¹ & Fransiska Novita Eleanora²

¹rabiah.aladawiah@dsn.ubharajaya.ac.id (corresponding author)
Fakultas Hukum, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Jl. Harsono RM No. 67, Pasar Minggu, Jakarta, Indonesia

²fransiska.novita@dsn.ubharajaya.ac.id
Fakultas Hukum, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Jl. Harsono RM No. 67, Pasar Minggu, Jakarta, Indonesia

Received: April 27, 2022 | Revised: December 31, 2022 | Published: June 30, 2023

Abstract: Cyberbullying has become a worrying phenomenon, especially among children. Increased internet and social media use among children may increase their risk of experiencing cyberbullying. In this study, the author raises the issue of cyberbullying, its impact, and prevention efforts on children. This research aims to provide education and preventive measures to protect children from cyberbullying. In this study, the authors used the library research method using secondary data obtained from KPAI, UNICEF, and other research published in articles, journals, or other references. The stages of the research started with selecting the topic, formulating the problem, analyzing it, and compiling the report. The results of this study indicate that cyberbullying is rife, especially on social media, with children who are victims and perpetrators. This phenomenon has an impact physically, psychologically, and academically. The impact of cyberbullying is more harmful than traditional bullying because cyberbullying leaves a digital footprint that everyone can see regardless of physical distance. Therefore, as a form of protection for children, efforts to prevent cyberbullying are necessary. Families and communities can provide education to children in using social media. In addition, the role of the legislature (DPR RI) is needed in providing adequate regulations because cyberbullying and its legal consequences have not been regulated in the information and electronic transaction law or child protection law.

Keywords: child protection; cyberbullying; impact; prevention; social media

Abstrak: Perundungan dunia maya telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan, terutama di kalangan anak-anak. Meningkatnya penggunaan internet dan media sosial di kalangan anak-anak dapat meningkatkan risiko mengalami perundungan dunia maya. Dalam penelitian ini, penulis mengangkat masalah fenomena perundungan dunia maya, dampak, dan upaya pencegahannya pada anak. Adapun tujuan penelitian ini memberikan edukasi dan upaya preventif untuk melindungi



anak dari perundungan dunia maya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan dengan menggunakan data sekunder yang diperoleh dari KPAI, UNICEF, serta penelitian lain yang dipublikasikan dalam bentuk artikel, jurnal, atau referensi lainnya. Tahapan penelitian dimulai dari pemilihan topik, perumusan masalah, analisis, dan penyusunan laporan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perundungan dunia maya marak terjadi terutama di media sosial dengan anak yang menjadi korban maupun pelakunya. Fenomena tersebut berdampak secara fisik, psikis, maupun akademik. Dampak perundungan dunia maya lebih berbahaya daripada perundungan tradisional karena perundungan dunia maya meninggalkan jejak digital yang dapat dilihat oleh semua orang tanpa dibatasi oleh jarak fisik. Oleh karena itu, sebagai bentuk perlindungan terhadap anak, perlu dilakukan upaya pencegahan perundungan dunia maya. Keluarga dan masyarakat dapat memberikan edukasi kepada anak dalam penggunaan media sosial. Selain itu, diperlukan peran lembaga legislatif (DPR RI) dalam menyediakan regulasi yang memadai, karena regulasi terkait perundungan dunia maya dan akibat hukumnya belum diatur secara jelas dalam undang-undang informasi dan transaksi elektronik maupun undang-undang perlindungan anak.

Kata Kunci: dampak; media sosial; perlindungan anak; perundungan dunia maya; preventif

Pendahuluan

Internet telah membawa perubahan besar dalam peradaban manusia. Jarak tak lagi menjadi penghalang untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Hanya dalam beberapa milidetik seseorang dapat mengetahui bahkan menyaksikan peristiwa di belahan bumi lainnya. Memasuki tahun 2000-an, perkembangan internet semakin pesat dan menjadi bagian dari kebutuhan dan gaya hidup yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Internet menghadirkan sebuah ruang dimensi baru yang lazim disebut dunia maya atau disebut juga *cyberspace* atau ruang siber. Dunia yang hadir dalam ruang siber memberikan berbagai simulasi sosial, menemukan tempatnya, dan menciptakan sebuah kehidupan artifisial. Kehadiran ponsel pintar seolah menjadikan dunia dan segala peristiwanya dapat disaksikan dalam genggam tangan. Mereka berkelompok dan terkoneksi satu dengan yang lain melalui berbagai platform media sosial.

Dunia maya mengubah perilaku-interaksi sosial pada tingkat individu maupun antarindividu. Ruang siber tidak lagi sekadar gaya hidup, tetapi ketergantungan terhadap internet membawa pada kebutuhan hidup. Tanpa internet seolah kehilangan komunitas, tidak ada sosialisasi, tidak ada informasi, dan tidak ada hiburan sebab tidak ada layanan *online* (daring atau dalam jaringan). Hal ini berdampak pada penggunaan layanan berlangganan untuk *mobile broadband* yang meningkat pesat hanya dalam waktu satu dasawarsa, dari 268 juta pengguna menjadi 4,2 miliar pengguna di seluruh dunia (Myrepublic.co.id, 2020). Fenomena ini menggambarkan gelombang migrasi besar-besaran dari dunia nyata menuju dunia maya. Dunia maya telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (sosial, politik, ekonomi, kultural, spiritual, atau seksual) di dunia nyata ke dalam berbagai bentuk artifisialnya. Apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata dapat pula dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dunia maya (Piliang, 2012, p. 143). Fenomena kekerasan yang biasanya terjadi di dunia nyata pun turut bermigrasi ke dunia maya dengan wajah kebaruan, seperti munculnya *cyberbullying* (perundungan dunia maya).

Perundungan dunia maya merupakan bentuk perundungan jenis baru sejak hadirnya internet. Perundungan dalam wajah lama atau tradisional hanya berupa tindakan

fisik maupun verbal yang kerap terjadi di lingkungan sosial, baik di lingkungan sekolah, lingkungan rumah, atau area bermain. Perundungan mengalami metamorfosis menjadi perundungan dunia maya dengan adanya internet. Jenis ini terus merebak terutama di media sosial tanpa dapat dihalangi oleh lingkungan fisik dan waktu. Bahkan, seseorang dapat memalsukan identitasnya dan merundung orang lain dengan sangat mudah. Fenomena tersebut menjadikan perundungan dunia maya jauh lebih berbahaya dibandingkan jenis perundungan tradisional (Nasrullah, 2015, p. 2). Perundungan dunia maya bisa terjadi selama ada sambungan internet dan dapat berlangsung lama karena meninggalkan jejak digital di dunia maya yang dapat dilihat oleh orang setiap saat selama *posting*-an tersebut tersedia, bahkan oleh orang-orang yang tidak mengenal pelaku maupun korban perundungan dunia maya.

Beberapa penelitian terkait perundungan dunia maya telah dilakukan. Penelitian Sartana dan Afriyeni (2017) membahas tentang bagaimana perundungan dunia maya terjadi pada anak remaja. Penelitian lainnya mengenai dampaknya pada remaja dilakukan oleh Syah dan Hermawati (2018). Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Triyono dan Rimadani (2019) mengenai dampak perundungan dunia maya pada remaja, tetapi lebih khusus dengan studi kasus yang terjadi di Padang Utara, Kota Padang. Terdapat pula beberapa penelitian mengenai perundungan dunia maya yang terjadi di platform media sosial, seperti Tiktok (Khoironi & Sari, 2021), Facebook (Akbar & Utari, 2018; Winoto, 2019), dan Instagram (Yanti, 2019). Adapun penelitian yang mengkaji perundungan dunia maya dari perspektif hukum, dilakukan oleh Dwipayana *et al.* (2020); Satyawati dan Purwani (2014); serta Saimima dan Rahayu (2020). Secara umum penelitian terdahulu lebih banyak mengungkapkan bagaimana perundungan dunia maya pada remaja dan perspektif hukumnya. Adapun penelitian ini dikhususkan pada anak (usia sebelum remaja maupun remaja) yang mengalami perundungan dunia maya, mengkaji dampaknya baik fisik, psikologis, maupun akademik, dan selanjutnya menemukan upaya pencegahannya. Fenomena perundungan dunia maya tidak hanya melalui platform media sosial tetapi terjadi pada semua media daring.

Fenomena perundungan dunia maya di kalangan anak menjadi fokus dari permasalahan dalam penelitian ini. Pemilihan rentang 2016–2020 menjadikan data yang digunakan relevan untuk menggambarkan fenomena perundungan dunia maya di Indonesia. Data pada rentang tahun tersebut menarik karena dapat menggambarkan bagaimana fenomena perundungan dunia maya terjadi sebelum pandemi.

Adapun pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah pertama, bagaimana fenomena perundungan dunia maya dalam rentang 2016–2020? Kedua, bagaimana dampak negatif dari perundungan dunia maya terhadap anak? Ketiga, bagaimana upaya preventif agar anak tidak menjadi pelaku maupun korban perundungan dunia maya? Penelitian ini bertujuan memberikan edukasi dan upaya preventif untuk melindungi anak dari perundungan dunia maya. Dari hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan rekomendasi kebijakan dari sisi legislasi dalam rangka penguatan perlindungan kepada anak dari perundungan dunia maya. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada lembaga legislatif maupun eksekutif mengenai dampak perundungan dunia maya dan upaya pencegahannya.

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002, dalam Mirzaqon & Purwoko, 2018, p. 4), yaitu: (1) memilih topik; (2) mengeksplorasi informasi; (3) menentukan fokus penelitian; (4) mengumpulkan sumber data; (5) mengolah data; dan (6) menyusun laporan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang bersumber dari data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2016–2020 dan United Nations Children’s Fund (UNICEF) tahun 2021. Sumber data yang lain diperoleh dari hasil penelitian Sari *et al.* (2020), Dinisari (2021), Pinjungwati, (2020), Sartana dan Afriyeni (2017), dan berbagai temuan penelitian lain yang menjadi *literature review* dalam penelitian ini dapat dilihat di Tabel 1.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman, yaitu aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara

Tabel 1. Data Set Penelitian

Sumber	Fenomena	Dampak Negatif	Upaya Preventif
KPAI. (18 Mei 2021). Data kasus pengaduan anak 2016–2020	✓		
UNICEF. (21 Juni 2021). Press releases: Indonesia: Ratusan anak dan remaja menyerukan kebaikan dan diakhirinya perundungan	✓		
Mazrieva (26 Februari 2021). Indeks keberadaban digital: Indonesia terburuk se-Asia Tenggara	✓		
Sari, Nauli, dan Utomo. (2020). Gambaran perilaku <i>cyberbullying</i> pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru.	✓		
Dinisari (2021). Peringkat media sosial paling banyak kasus <i>bully</i>	✓		
Pinjungwati (6 Oktober 2020). 3 Alasan korban <i>bullying</i> tidak melaporkannya kepada orangtua	✓		
Sartana dan Afriyeni. (2017). Perilaku perundungan maya (<i>cyberbullying</i>) pada remaja awal	✓		
Dwipayana, Setiyono, dan Pakpahan. (2020). <i>Cyberbullying</i> di media sosial	✓		
Nurtaeni (12 April 2016). <i>Cyberbully</i> di kasus Sonya Depari	✓	✓	
Triyono dan Rimadani. (2019). Dampak <i>cyberbullying</i> di media sosial pada remaja dan implikasinya terhadap pelayanan bimbingan dan konseling	✓	✓	
Safaria, Tentama, dan Suyono. (2016). <i>Cyberbully, cybervictim, and forgiveness among Indonesian high school students</i>	✓	✓	
Ruliyatin dan Ridhowati. (2021). Dampak <i>cyber bullying</i> pada pribadi siswa dan penanganannya di era pandemi Covid-19	✓	✓	✓
Ningrum dan Amna. (2020). <i>Cyberbullying victimization</i> dan kesehatan mental pada remaja	✓	✓	
Navarro, Larrañaga, dan Yubero (2018). <i>Differences between preadolescent victims and non-victims of cyberbullying in cyber-relationship motives and coping strategies for handling problems with peers</i>	✓	✓	✓
Syah dan Hermawati (2018). Upaya pencegahan kasus <i>cyberbullying</i> bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia	✓	✓	✓

terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan simpulan/verifikasi (Miles & Huberman, 1984, dalam Sugiyono, 2017, p. 133).

Perundungan Dunia Maya

Menurut Olweus (dalam Flynt & Morton, 2006, p. 187), perundungan adalah suatu perilaku agresif yang diniatkan untuk membuat seseorang merasa tertekan atau menderita, dan terjadi berulang kali. Perundungan umumnya dilakukan oleh seseorang atau lebih dari seorang (Widayanti & Siswati, 2009, p. 100) yang merasa bahwa dirinya memiliki kekuatan lebih, mengancam untuk agresi lebih lanjut (Coloroso, 2006, p. 44), sehingga membuat korbannya menderita secara fisik maupun psikis (Smith & Thompson, 1991, dalam Yusuf & Fahrudin, 2012, p. 2). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perundungan merupakan suatu tindakan atau perbuatan menindas atau mengintimidasi orang lain yang lebih lemah, secara sengaja, dan berulang-ulang. Pelaku perundungan umumnya kurang memiliki empati dan sulit bertenggang rasa terhadap anak lain, tidak ada rasa bersalah, menunjukkan agresivitas dalam mengharapkan sesuatu ataupun perhatian (Debord & Stephani, dalam Salsabiela, 2010, pp. 18–19). Kemudian, yang menjadi korban menurut Murphy dalam Hidayati (2012, p. 43) memiliki karakteristik khas yang bersifat eksternal, seperti berasal dari latar belakang etnik, budaya ataupun keyakinan yang berbeda di lingkungan tersebut. Anugra & Yuliati (2020, p. 3) menambahkan bahwa sebagian yang lain menjadi target dikarenakan mereka memiliki kemampuan atau bakat yang istimewa. Tetapi, UNICEF (2020) menegaskan bahwa siapa pun dapat menjadi korban perundungan.

Sementara itu, istilah perundungan dunia maya sendiri pertama kali dikemukakan oleh Bill Besley dalam sebuah artikel di *New York Time* pada tahun 1995. Besley mendefinisikan perundungan dunia maya sebagai kejahatan yang disengaja dan berulang, menggunakan beberapa bentuk media elektronik atau teks. Berbagai perilaku agresif dapat dilakukan melalui telepon seluler, surat elektronik, obrolan internet, dan ruang jejaring sosial daring seperti MySpace dan Facebook (Besley, 2004, dalam Burgess & McLoughlin, 2011, p. 3). Kamus Oxford English Dictionary (OED) menambahkan istilah perundungan dunia maya pada tahun 2010, merujuk pada penggunaan teknologi informasi (Bauman *et al.*, 2013, p. 342) yang bertujuan untuk menggertak orang dengan mengirimkan atau mem-*posting* sesuatu yang bersifat mengintimidasi atau mengancam. Terdapat istilah lain dari perundungan dunia maya yang juga digunakan dan mengacu pada pengertian yang sama, seperti kekejaman sosial daring atau perundungan elektronik (Kowalski *et al.*, 2008, p. 58).

Definisi yang lain dikemukakan oleh Willard (2007, pp. 3–9) bahwa perundungan dunia maya adalah perbuatan kejam terhadap orang lain dengan mengirim atau mem-*posting* materi berbahaya atau terlibat dalam bentuk kekejaman sosial lainnya menggunakan internet atau teknologi digital lainnya, mengandung fitnah, penghinaan, dis-kriminasi, menyebarkan informasi atau konten yang bersifat privasi dengan maksud mempermalukan, menipu, menguntit untuk mengganggu, atau mengucilkan seseorang dari komunitas grup daringnya. Adapun Patchin dan Hinduja (2012, p. 2) mengemukakan bahwa perilaku perundungan dunia maya adalah ketika seseorang berulang kali melecehkan, menghujat orang lain melalui perangkat ponsel atau perangkat elektronik lainnya, seperti mengirim pesan pelecehan melalui teks atau internet, mengirim komentar meremehkan di jejaring sosial, mengirim gambar yang memalukan, mengancam atau mengintimidasi seseorang, atau menggunakan akun palsu untuk menghina orang lain. Price dan Dalglish dalam O'Brien (2012, pp. 1–5)

menyimpulkan bahwa perundungan dunia maya merupakan label kolektif yang digunakan untuk mendefinisikan bentuk-bentuk perundungan yang menggunakan sarana elektronik seperti internet dan ponsel untuk menyalurkan perilaku agresif dan secara sengaja menyakiti seseorang. Dengan demikian perundungan dunia maya mengacu pada aktivitas negatif seseorang atau sekelompok orang yang ditujukan untuk menyakiti orang lain secara sengaja dan berulang-ulang melalui penggunaan berbagai media elektronik. Dengan demikian, perbedaan antara perundungan dunia maya dan perundungan secara umum terdapat pada penggunaan media elektronik.

Perbedaan lebih detail dikemukakan oleh American Association of School Administrators (AASA) dalam memandang implikasi penggunaan media elektronik tersebut. Menurut lembaga tersebut, minimal ada empat hal yang membedakan perundungan dunia maya dengan perundungan, yaitu: (1) anak yang menjadi korban di dunia maya tidak dapat bersembunyi sehingga dapat menjadi target setiap waktu dan di mana pun; (2) perundungan dunia maya melibatkan audiens yang lebih luas, penonton dapat menyaksikan dari belahan dunia mana pun; (3) pelaku perundungan dunia maya mudah bersembunyi karena dapat menggunakan akun atau kontak anonim elektronik, sehingga dapat menghindari dari balas dendam atau dari jeratan hukum; serta (4) pelaku perundungan dunia maya umumnya tidak melihat langsung respons korbannya (berbeda dengan perundungan tradisional), sehingga tanpa hambatan untuk mencapai tingkat kepuasan perundung (AASA, 2009, p. 25).

Adapun bentuk-bentuk perundungan dunia maya menurut Willard (2007, pp. 5–10) antara lain: pertama, *flaming* (kata-kata berapi-api), yaitu menuliskan pendapatnya dengan kata-kata kasar dan agresif. *Flaming* bisa berupa komentar, mengejek, menghina yang dapat menyinggung orang lain. Kedua, *harassment* (gangguan), yaitu menuliskan pesan berulang-ulang melalui surat elektronik, pesan suara, maupun pesan teks atau meme/gambar editan di jejaring sosial yang mengandung ancaman, menghina maupun gangguan lainnya, sehingga menyebabkan penerima pesan gelisah. Ketiga, *denigration* (fitnah/perusakan reputasi), yaitu menyebarkan keburukan seseorang di dunia maya yang dapat merusak reputasi atau citra orang tersebut. Keempat, *cybers-talking* (menguntit), yaitu menguntit atau melacak keberadaan seseorang secara intens yang disertai perbuatan mengganggu dan mencemarkan reputasi seseorang. Kelima, *impersonation* (peniruan), yaitu upaya berpura-pura atau menjadi orang lain guna melancarkan pesan-pesan yang mengandung gangguan atau menulis status yang tidak baik atau melecehkan seseorang. Keenam, *trickery* (menipu), upaya tipu daya yang membujuk seseorang agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi yang dapat merusak reputasi seseorang tersebut. Ketujuh, *outing* (menyebarkan), menyebarkan rahasia orang lain, baik berupa tulisan, foto, video pribadi orang lain yang dapat mempermalukan orang tersebut. Kedelapan, *exclusion* (menyingkirkan), yaitu menyingkirkan atau mengeluarkan seseorang secara sengaja dan kejam dari grup media sosial atau komunitas daring lainnya. Kasus ini banyak terjadi di jejaring group media sosial, *peer-group* atau kelompok pertemanan.

Anak dan Internet

Menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk remaja. Pikiran dan perilaku anak terdiri atas prenatal hingga remaja, sehingga perkembangan anak tidak hanya tentang perkembangan fisik anak, tetapi juga mental, emosional, dan sosial mereka (Morinaga Platinum, 2021). Demikian pula dengan lingkungan dan interaksinya sangat menen-

tukan anak-anak tumbuh secara fisik maupun psikis. Pemahaman dan persepsi anak yang masih minim tentang dunia menyebabkan mereka rentan terhadap berbagai tindak kekerasan fisik maupun non fisik.

Seiring perkembangan teknologi informasi, internet memungkinkan semua orang terhubung satu sama lain, tidak hanya orang dewasa, melainkan juga kerap digunakan oleh remaja, hingga anak-anak sebagai teman bermain atau pencarian informasi (Putri, 2014, p. 2). Wright dan Harper (2017, p. 99) mengungkapkan bahwa sebagian besar anak telah sepenuhnya mengakses internet, membaca berita daring, menonton video, berada dalam grup-grup komunitas media sosial, bahkan mem-*posting* pesan instan merupakan aktivitas keseharian mereka yang khas. Badan Pusat Statistik (dalam Annur, 2021) mencatat bahwa mayoritas anak Indonesia usia 5 tahun ke atas sudah mengakses internet, di mana akses media sosial mencapai 88,99 persen. Tujuan anak mengakses internet paling banyak untuk mendapatkan informasi yaitu 63,08 persen, sementara untuk hiburan sebanyak 33,04 persen. Penggunaan internet pada anak-anak dengan pemahaman yang minim dan rasa ingin tahu yang tinggi mengenai berbagai hal di dunia maya dapat menimbulkan potensi terjadinya perundungan dunia maya.

Intensitas penggunaan internet oleh anak juga dapat berpengaruh terhadap intensitas kemungkinan terjadinya perundungan dunia maya. Semakin intens penggunaan media sosial maka semakin tinggi pula memungkinkan terjadinya perundungan dunia maya (Jalal *et al.*, 2021, p. 153). Dalam penelitiannya, Mishna *et al.* (2012, p. 63) mewawancarai 2.186 siswa, dan menemukan bahwa lebih dari 30 persen siswa diidentifikasi terlibat perundungan dunia maya sebagai korban dan juga pelaku. Bahkan satu dari empat siswa melaporkan telah terlibat dalam perundungan dunia maya, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban.

Perundungan dunia maya dapat menyasar anak dengan berbagai kondisi. Anak yang menjadi sasaran perundungan dunia maya dapat dipilih yang berbeda secara mental (Maya, 2015, p. 449), penampilan anak secara fisik, inteligensi (Dinisari, 2021), tingkah lakunya, atau kondisi lingkungan keluarganya (Marden, 2010, p. 2). Perundungan dunia maya juga dapat terjadi pada anak yang populer, pintar, dan juga menonjol di sekolah yang dapat menimbulkan rasa iri teman sebayanya. Beragam perlakuan perundungan dunia maya yang terjadi seperti; panggilan nama (*called names*), dikucilkan, dipandang rendah, diancam, menjadi target, olok-olok, dan rumor yang diedarkan oleh pelaku perundungan dunia maya (Patchin & Hinduja, 2006, p. 162).

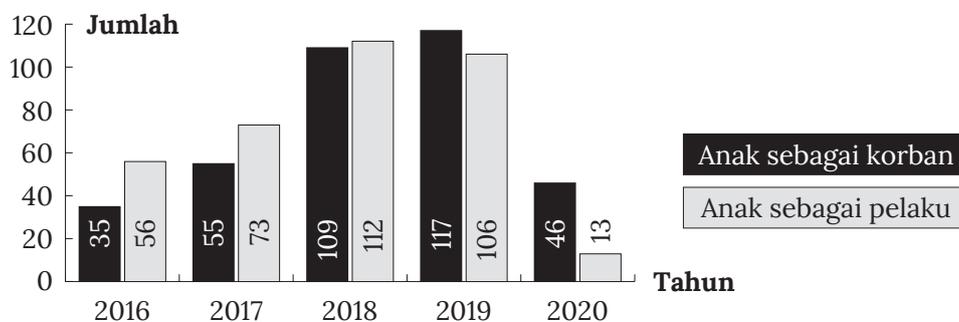
Adapun pemicu (motif) terjadinya perundungan dunia maya pada anak bermacam-macam. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2012, p. 26) menemukan motifnya dapat karena marah, frustrasi, ingin balas dendam, iri hati, ingin mendapat perhatian, bahkan ada yang hanya hiburan semata dalam mengisi waktu luangnya. Selain itu, tanpa adanya pengetahuan dan bekal etika berkomunikasi yang baik, tidak menutup kemungkinan bahwa tanpa disadari anak dapat melakukan perundungan dunia maya setelah melihat suatu *posting-an* kemudian memberikan komentar atas *posting-an* tersebut.

Perundungan dunia maya yang terjadi pada anak patut mendapat perhatian, karena usia anak berada dalam masa perkembangan yang belum stabil secara psikis dan masa pencarian jati diri. Anak yang mendapatkan kekerasan baik verbal, fisik, maupun psikis tidak dapat dianggap ringan, karena mengakibatkan efek buruk dalam jangka panjang dan masalah perilaku di masa depan (Friedman, 2010, p. 12), rentan terhadap depresi, dan menunjukkan gejala-gejala traumatis (Willard, 2007, p. 51). Meskipun perundungan dunia maya dilakukan di dunia maya, tetapi dampak yang diterima oleh korban dapat berlanjut di kehidupan nyata dan dapat memengaruhi kehidupan korban

sehari-hari (Dwipayana *et al.*, 2020, p. 66). Perundungan dunia maya menyebabkan penderitaan, mudah sedih, marah, takut, menghindari dari teman, sekolah, dan aktivitas lainnya, dan nilai akademik menurun. Selain itu, korban perundungan dunia maya mengalami depresi, gejala somatik, kecemasan, kesepian, hingga memungkinkan melakukan bunuh diri (Willard, 2007, p. 51; Nixon, 2014, p. 143). Bahkan, Patchin & Hinduja (2010, p. 1) mengemukakan bahwa 1 dari 5 orang korban perundungan dunia maya berupaya melakukan bunuh diri.

Fenomena Perundungan Dunia Maya di Kalangan Anak Selama 2016–2020

Berdasarkan data yang dihimpun dari laporan KPAI selama tahun 2016 sampai tahun 2020 menunjukkan maraknya kasus perundungan di media sosial (perundungan dunia maya) yang dialami oleh anak terutama yang berada dalam rentang usia remaja. KPAI (2021) menemukan bahwa kasus korban perundungan dunia maya paling banyak terjadi di tahun 2019, yaitu 117 korban, dan kasus pelaku perundungan dunia maya paling banyak terjadi di tahun 2018. Data kasus anak sebagai korban dan pelaku perundungan dunia maya dalam rentang lima tahun dapat dilihat di Bagan 1.



Bagan 1. Data Pengaduan Anak terkait Kasus Perundungan di Media Sosial, Tahun 2016–2020

Sumber: KPAI, diolah (2021).

Berdasarkan data yang disajikan dalam Bagan 1 selama tahun 2016–2020, terdapat beberapa fenomena perundungan dunia maya yang terjadi, di antaranya: (1) terdapat kasus perundungan dunia maya yang melibatkan lebih dari satu orang sebagai pelaku pada tahun 2016–2018; (2) terdapat kasus perundungan dunia maya yang melibatkan lebih dari satu orang sebagai korban pada tahun 2019 dan 2020, meskipun pelakunya dapat hanya satu orang atau lebih sedikit daripada korban; dan (3) secara keseluruhan jumlah korban perundungan dunia maya lebih banyak daripada pelaku meskipun selisihnya hanya sedikit, yaitu 361 korban berbanding 360 pelaku; dan (4) dalam satu kasus perundungan dunia maya bisa melibatkan lebih dari satu orang sebagai pelaku atau korban.

Data yang disajikan oleh KPAI tersebut di atas merupakan data yang bersumber dari (1) pengaduan langsung ke KPAI, (2) pengaduan daring Bank Data Perlindungan Anak, (3) pengaduan hasil pemantauan dan investigasi kasus KPAI, dan (4) pengaduan layanan saluran siaga (*hotline*) KPAI. Secara keseluruhan, selama tahun 2016–2020 sebagaimana disajikan dalam Bagan 1, tercatat rasio jumlah korban dan pelaku hampir sama: 361 korban dan 360 pelaku. Hal ini karena saat perundungan dunia maya terjadi jumlah yang menjadi korban maupun pelaku dapat lebih dari satu orang (Widayanti & Siswati, 2009, p. 100). Terkadang pelaku perundungan dunia maya dilakukan lebih dari satu orang dalam satu kasus (diperlihatkan dalam Tabel, data tahun 2016–2018). Begitu pula sebaliknya, korban perundungan dunia maya dapat lebih dari satu orang dalam satu kasus meskipun pelakunya hanya satu orang atau lebih sedikit daripada korban (diperlihatkan dalam Tabel, data tahun 2019 dan 2020).

Data KPAI di atas memperlihatkan kasus perundungan dunia maya cenderung menurun tahun 2020, tetapi bila dibandingkan dengan sumber lain, terdapat fakta yang cukup mencengangkan. Microsoft melakukan penelitian pada April–Mei 2020 terhadap 503 warganet Indonesia dengan tolok ukur *Digital Civility Index* untuk mengetahui tingkat keberadaban warganet dalam berselancar di dunia maya. Hasilnya, 47 persen anak remaja yang tergolong Gen Z (1997–2000) mendapat tindakan perundungan dunia maya (Mazrieva, 2021). Data lain yang dapat dibandingkan adalah hasil survei United Nations International Children’s Emergency Fund (UNICEF) melalui platform keterlibatan anak muda *U-Report 2020*. Dari 2.777 anak Indonesia yang menjadi responden, terdapat 1.250 atau 45 persen mengatakan pernah mengalami perundungan siber (UNICEF, 2020). Hasil penelitian Microsoft dan UNICEF tersebut memperlihatkan jumlah korban perundungan dunia maya yang lebih banyak bila dibandingkan dengan data KPAI di mana 361 anak menjadi korban dalam rentang 2016–2020. Perbedaan data tersebut karena data KPAI merupakan data pengaduan, sehingga memungkinkan anak yang menjadi korban perundungan dunia maya tidak melakukan laporan pengaduan karena berbagai alasan.

Tidak terdatanya kasus perundungan dunia maya di KPAI disebabkan ketidaktahuan orangtua bahwa anaknya mengalami perundungan sehingga tidak ada laporan, rasa malu untuk membuka ke publik dengan melapor ke KPAI, dan alasan lainnya (Pinjungwati, 2020). Menurut Juvonen dan Gross (2008, p. 503), orangtua mengalami kesulitan mengetahui kejadian-kejadian daring yang dialami oleh anak mereka karena anak enggan memberitahu orangtua. Mereka takut akan berdampak pada orangtua membatasi kebebasan mereka menggunakan internet.

Pada penelitian lain, Pinjungwati (2020) mengungkapkan beberapa alasan mengapa korban perundungan dunia maya tidak melaporkannya ke orangtua, yaitu: pertama, ketakutan bahwa perundungan akan semakin buruk bila dilaporkan ke orangtua, karena anak berpikir bahwa pelaku mengintimidasi dan dapat menjadi lebih marah jika dia ditegur oleh guru atau orangtua mereka. Para korban percaya jika mereka melaporkan intimidasi, pelaku perundungan akan membalas dan menjadi lebih kejam. Kondisi tersebut membuat anak akan merahasiakan perundungan yang dialaminya dari orangtua mereka. Kedua, anak berpikir bahwa tidak ada perubahan meskipun sudah melaporkan. Para korban perundungan sering mengaku bahwa memberi tahu seseorang tidak berguna. Hal ini mungkin terjadi karena mereka telah mengamati laporan tentang perundungan atau intimidasi lainnya kepada guru atau orangtua, hasilnya hanya sedikit atau bahkan tidak ada intervensi sama sekali. Ketiga, anak merasa tidak berdaya. Perundungan dunia maya pada dasarnya adalah tentang relasi kekuasaan. Agresi, baik verbal, fisik atau sosial, dilakukan oleh orang yang merasa lebih kuat dari yang lain, sehingga korban berada pada posisi tidak berdaya dan memicu perasaan bahwa tidak ada gunanya melaporkan perundungan yang didapatkannya.

Perundungan tradisional, umumnya terjadi pada waktu jam sekolah, sementara perundungan dunia maya bisa terjadi selama 24 jam (Belsey, 2019, dalam Sari *et al.*, 2020, p. 2) selama bahan itu tersedia secara daring. Pada kasus perundungan dunia maya, anak dapat menjadi pelaku dan korban kapan saja dan di mana saja. Perundungan dunia maya dapat terjadi di luar jam sekolah, di luar rumah, bahkan saat anak sedang sendirian di dalam kamar mereka dapat melakukan perundungan atau malah menjadi korban ketika gawainya terkoneksi dengan internet. Situasi tersebut memberikan keleluasaan bagi pelaku mengatakan hal buruk atau mengintimidasi tanpa harus melihat akibat yang ditimbulkan pada diri korban. Situasi itu pula yang menyebabkan guru atau orang tua kesulitan mengetahui bahwa telah terjadi peristiwa perundungan

dunia maya. Tidak jarang anak-anak memiliki kode-kode, istilah-istilah kata, singkatan, emoji internet yang tidak dipahami oleh orang lain kecuali antara mereka yang terlibat.

Perundungan dunia maya pada anak dapat terjadi misalnya pelaku dengan sengaja dan sadar mem-posting konten di media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, SnapChat, YouTube, dan sebagainya, atau pada laman web, blog, dan media daring lainnya sehingga menjatuhkan harga diri atau mempermalukan korbannya (Sartana & Afriyeni, 2017, p. 25). Terdapat pula gim daring yang dimainkan oleh anak secara tim (berkelompok) yang istilahnya mabar (main bareng/bersama) yang berpotensi menjadi ajang perundungan bila salah satu di antara pemain dianggap lemah dalam memainkan permainan tersebut.

Anak yang lemah dalam permainan dapat menjadi sasaran perundungan dunia maya, berupa ejekan atau olok-olok, meme gambar yang buruk, pengucilan, atau dikeluarkan dari grup media sosial mereka.

Media sosial telah menjadi platform utama untuk perundungan dunia maya (Triyono & Rimadani, 2019, p. 2). Beragam platform media sosial seperti Facebook, SMS, YouTube, dan Instagram menjadi tempat anak mengalami perilaku perundungan dunia maya (Sartana & Afriyeni, 2017, p. 25). Maraknya perundungan dunia maya yang dialami oleh anak di media sosial/daring karena anak turut memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi secara virtual dalam interaksi sosialnya. Penelitian yang dilakukan oleh Dwipayana *et al.* (2020, p. 70) mengemukakan bahwa perundungan terjadi di media maya karena pelaku dapat menyamarkan identitasnya dengan menggunakan akun-akun palsu dan internet dapat digunakan secara bebas, sehingga pelaku merasa aman melakukan aksinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2020, p. 2) menunjukkan bahwa 9 dari 10 siswa pernah melakukan tindakan perundungan dunia maya dengan beragam alasan, seperti bercanda, melampiaskan kekesalan terhadap korban, membela teman dekat, maupun membalas perlakuan korban yang juga melakukan perundungan dunia maya. Pelaku umumnya merasa lebih hebat, ingin mendominasi, ingin menunjukkan kuasanya, status sosialnya lebih tinggi, atau lebih populer di antara teman-teman sebayanya, memilih anak yang dapat diganggunya karena dianggap lebih lemah, korban tidak suka melawan atau tidak bisa melakukan pembelaan diri. Temuan ini memperkuat penelitian Rahayu (2012, p. 26), bahwa pelaku ingin menjadi pusat perhatian, iri hati, balas dendam, dianggap hiburan semata dalam mengisi waktu luangnya.

Salah satu contoh kasus perundungan dunia maya dialami Bertrand (umur 11 tahun, anak seorang presenter) pada bulan Januari tahun 2020. Seorang memberikan ancaman kekerasan kepada Bertrand dan sengaja mengedit foto Bertrand dengan gambar binatang, kemudian menyebarkannya di media sosial Facebook (Rasmi, 2020). Kasus ini memperlihatkan bahwa korban perundungan merupakan anak selebriti dan menjadi idola di kalangan anak sebayanya. Keistimewaan yang dimiliki Bertrand tersebut menjadikannya sasaran bagi pelaku. Motif pelaku didasari perasaan iri dan marah kepada Bertrand karena menjadi idola bagi teman pelaku. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa korban perundungan dunia maya dikarenakan mereka memiliki kelebihan, populer, atau bakat yang istimewa (Anugra & Yuliati, 2020, p. 3; Rahayu (2012, p. 26).

Temuan lainnya bahwa korban perundungan dunia maya dapat pula menjadi pelaku perundungan dunia maya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2020, p. 5) menunjukkan bahwa semua 250 responden dalam penelitiannya pernah menjadi pelaku sekaligus korban perundungan dunia maya. Begitu pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Sartana dan Afriyeni (2017, p. 31) yang menyebutkan bahwa

pelaku perundungan dunia maya dari 76 responden terdapat 13 responden di antaranya pernah menjadi korban perundungan dunia maya, motifnya ingin balas dendam karena pernah diperlakukan sama (dirundung) oleh korban.

Hasil kajian kepustakaan di atas menggambarkan bahwa perundungan dunia maya menjadi fenomena yang memprihatinkan, terutama di kalangan anak. Fenomena ini harus mendapat perhatian serius oleh semua pihak, karena perundungan dunia maya dapat terjadi sewaktu-waktu dan menimpa anak baik sebagai korban maupun pelaku. Selain itu, perundungan dunia maya juga terhadap anak memberikan dampak negatif dan dapat berlaku jangka panjang.

Dampak Negatif Perundungan Dunia Maya

Baik pelaku maupun korban dalam kasus perundungan dunia maya dapat mengalami dampak negatif. Dampak buruk yang dirasakan pelaku perundungan dunia maya secara psikologis dapat menimbulkan perasaan bersalah yang berkepanjangan. Selain itu, perundungan dunia maya yang terjadi dapat membawanya ke proses hukum sehingga pelaku akan mendapatkan tekanan secara mental maupun pengucilan balik dari lingkungannya. Sementara bagi korban, perundungan dunia maya dapat berdampak jangka panjang pada masa depan anak karena anak dapat mengalami tekanan mental hingga depresi, ketakutan aibnya tersebar ke semua orang, dan malu menghadapi lingkungan sekitarnya. Dampak perundungan dunia maya pada anak secara psikis, fisik, dan akademik diuraikan sebagai berikut:

Pertama, Dampak Psikologis

Perundungan dunia maya pada anak yang menjadi korban dapat menimbulkan dampak psikis yang negatif (Safaria *et al.*, 2016, p. 41). Dampak psikis yang dialami korban perundungan dunia maya seperti: ingatan terhadap pengalaman buruk yang dialami di dunia maya, rasa malu, tertekan (Syah & Hermawati, 2018, p. 138), dan hilangnya kepercayaan diri (Dwipayana *et al.*, 2020, p. 67). Hal ini didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Ruliyatin & Ridhowati (2021, pp. 3-4): korban perundungan dunia maya mengalami emosi negatif (tertekan, takut, malu, sedih, marah, dendam, kesal, tidak nyaman, terancam), dan emosi tersebut berjangka panjang yang dapat berujung pada munculnya suasana hati rendah diri dan putus asa, mengisolasi diri, rasa cemas berlebihan, ingin mengakhiri hidupnya, memiliki rasa takut berlebihan, depresi dan gejala gangguan stres pascatrauma (*post-traumatic stress disorder*).

Besaran dampak terhadap korban perundungan dunia maya tergantung frekuensi, durasi dan keparahan dari perundungan dunia maya itu sendiri. Sebagai contoh, perundungan dunia maya pernah dialami seorang pelajar, bernama Sonya Depari pada tahun 2016. Berawal dari Sonya membentak seorang Polwan yang hendak menilangnya dan ia mengaku sebagai anak Jenderal di hadapan Polwan tersebut. Aksi Sonya direkam oleh seseorang dan disebarluaskan di media sosial. Dalam sekejap saja terjadi aksi perundungan dunia maya. Berbagai macam komentar buruk dan tidak menyenangkan dapat dibaca oleh semua orang pada setiap unggahan tentang Sonya. Sonya pun mengalami tekanan psikis yang berat, menutup akun media sosialnya, hingga tidak berani keluar rumah. Ayahnya pun mengalami serangan jantung dan meninggal dunia akibat tertekan melihat pemberitaan dan komentar tentang anaknya (Nurtaeni, 2016). Rentetan tekanan psikis bagi korban pun bertambah akibat ayahnya meninggal dunia. Contoh ini juga menunjukkan bahwa perundungan dunia maya tidak hanya memberikan dampak buruk bagi korban yang bersangkutan tetapi juga orang terdekatnya.

Apa yang dialami Sonya merupakan salah satu contoh dampak psikis yang dialami oleh korban perundungan dunia maya, bahkan korbannya melebar sampai ke keluarga korban. Temuan ini memperkuat penelitian Nasrullah (2015, p. 2) bahwa kasus perundungan dunia maya memiliki dampak yang lebih dahsyat daripada perundungan biasa, karena meninggalkan rekam digital seperti foto, video, dan tulisan sehingga akan terus ada selama jejak digital tersebut diakses oleh orang lain. Ningrum dan Amna (2020, p. 45) menemukan bahwa korban yang sering mengalami perundungan dunia maya (lebih dari sekali dalam sebulan) dapat mengalami gejala depresi yang lebih parah dibandingkan dengan korban yang terpapar pada bentuk intimidasi lainnya.

Kedua, Dampak Fisik

Perundungan dunia maya juga dapat mengakibatkan dampak fisik bagi korban. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dampak dari perundungan dunia maya yaitu; korban mengalami sakit kepala, sakit perut, kesulitan tidur, kehilangan nafsu makan, sakit punggung, nyeri, kelelahan, dan masalah pencernaan (Navarro *et al.*, 2018). Beran (dalam Syah & Hermawati, 2018, p. 138) menambahkan bahwa korban akan menungis, kehilangan teman di sekolah, mengalami insomnia, dan menyatakan ingin bunuh diri setelah perlakuan perundungan dunia maya. Triyono dan Rimadani (2019, p. 4) menambahkan pula berbagai gejala lainnya seperti mata memerah, mata seperti tertusuk-tusuk, mata menjadi berkantung, mengalami kesulitan dalam mengontrol pikiran dan sikapnya, beban pikiran yang diterimanya turut memengaruhi kondisi kesehatan fisiknya.

Ketiga, Dampak Akademik

Dampak akademik yang ditimbulkan akibat anak mendapat perlakuan perundungan dunia maya antara lain diungkapkan oleh Beran dan Li (2007, p. 16) dan Laeheim (2013, p. 83) bahwa individu yang menjadi korban perundungan dunia maya akan memiliki kesulitan dalam berkonsentrasi karena korban merasa terancam dan merasa sendiri. Perasaan korban yang tidak nyaman dan tertekan, memengaruhi aktivitasnya sehingga malas bersekolah, akibatnya korban mengalami kegagalan akademik bahkan dapat memutuskan untuk tidak melanjutkan sekolah. Perundungan dunia maya yang dialami Sonya juga memberikan dampak pada kegiatan akademiknya. Setelah mengalami perundungan dunia maya, Sonya menjadi pribadi yang tertutup dan tidak ingin keluar rumah, sehingga mengganggu aktivitas akademiknya. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Asiyai (2015, p. 311) yang menyatakan bahwa korban tidak berani berangkat sekolah dan mengalami penurunan prestasi akademik.

Adapun hasil penelitian (Ningrum & Amna, 2020, p. 41) terhadap 209 partisipan (rentang usia 16–18 tahun) yang diperoleh menggunakan *purposive sampling*, menunjukkan bahwa mayoritas partisipan (84,7 persen) meskipun pernah menjadi korban perundungan dunia maya, mereka tidak terganggu proses belajarnya di sekolah dan merasa aman di sekolah. Sementara sisanya (15,3 persen) merasa terganggu dan tidak aman di sekolah akibat perlakuan perundungan dunia maya. Meskipun jumlah partisipan yang merasa terganggu proses belajarnya dan tidak aman di sekolah jauh lebih kecil, tetapi hal ini tidak boleh diremehkan dan perlu penanganan serius. Perlu dilakukan upaya pemulihan agar tidak berlarut mengganggu aktivitas belajar dan mengganggu perkembangan kognitif maupun sosial anak.

Upaya Preventif

Perundungan dunia maya merupakan bagian dari problematika anak. Anak mungkin tidak menyadari atau tidak mengetahui bahwa pesan teks atau konten gambar yang di-*posting* merupakan bagian dari bentuk-bentuk perundungan dunia maya. Begitu pula kebiasaan anak berkomunikasi tidak baik atau buruk antara teman daring, serta pertengkaran di media sosial yang terjadi di antara anak dapat mengarah pada terjadinya perundungan dunia maya. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan, edukasi etika komunikasi yang baik dalam bermedia sosial untuk menanggulangi perundungan dunia maya yang marak di kalangan anak (Permatasari, 2012, p. 1).

Pencegahan perundungan dunia maya merupakan bagian dari perlindungan anak yang pada dasarnya tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga, tetapi juga lingkungan sekitar bahkan lingkungan maya di mana anak beraktivitas. Selain itu, diperlukan peran lembaga legislatif (DPR RI) dalam menyediakan regulasi yang memadai guna mencegah terjadinya perundungan dunia maya pada anak. Selama ini, peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai perundungan dunia maya adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-undang tersebut tidak memadai karena tidak memuat secara jelas tentang perundungan dunia maya (perundungan maya), hanya memuat delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik (Pasal 27 ayat (3)) dan delik pemerasan dan/atau pengancaman (Pasal 27 ayat (4)). Padahal, perundungan dunia maya tidak hanya tentang tindakan mengancam (*threatening*) dan penghinaan saja, tetapi juga mulai dari bentuk tindakan *flaming* (kata-kata kasar), *harassment* (gangguan), *impersonation* (peniruan), *outing* (menyebarkan rahasia orang lain), *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), sampai *cyberstalking* (menguntit). Dengan demikian, perlu rumusan pasal baru di dalam UU ITE sebagai aturan hukum khusus terkait perundungan dunia maya.

Begitu pula dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Undang-undang tersebut seharusnya dapat melindungi anak dari berbagai bentuk ancaman termasuk dari perundungan dunia maya. Sebab anak yang menjadi korban perundungan dunia maya dapat mengalami trauma berkepanjangan bila tidak segera mendapat penanganan yang baik. Hal ini dapat menimbulkan masalah perilaku pada anak serta dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, perlu pasal tambahan dalam Undang-undang tersebut terkait peran pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan kementerian/lembaga terkait guna perlindungan anak dari korban perundungan dunia maya termasuk perlindungan khusus. Secara implisit, anak yang menjadi korban perundungan dunia maya dapat dikategorikan anak korban kekerasan psikis, sehingga perlu dijelaskan secara eksplisit dalam Undang-Undang Perlindungan Anak termasuk perlindungan khusus yang berbeda dari anak korban kekerasan fisik.

Untuk dapat berselancar di dunia maya dengan aman, anak perlu mendapat pemahaman dalam berinteraksi di media sosial maupun laman daring lainnya. Peranan orangtua dan lingkungan anak termasuk pihak sekolah sangat penting dalam mencegah terjadinya perundungan dunia maya, terutama dalam motif anak. Menurut Navarro *et al.* (2018, p. 22) untuk mengembangkan program pencegahan maupun intervensi yang lebih memadai, maka orangtua dan pendidik yang bekerja dengan anak-anak perlu dilengkapi dengan pengetahuan tentang motif anak-anak untuk berkomunikasi dengan orang lain secara daring. Anak mendapatkan pengawasan dan bimbingan dari keluarga sehingga tidak terjerumus dalam suatu perbuatan yang dapat merugikan orang lain (Ruliyatin & Ridhowati, 2021, p. 4). Pengawasan dan bimbingan juga

dilakukan di lingkungan sekolah sehingga dapat dilakukan pencegahan agar anak tidak menjadi korban dan pelaku perundungan dunia maya (Eleanora & Adawiah, 2021, p. 205).

Beberapa upaya preventif yang perlu dilakukan orangtua maupun orang yang lebih dewasa agar anak terhindar dari tindakan perundungan dunia maya. Hal ini dilakukan dengan memahami dan memberikan pemahaman kepada anak mengenai beberapa hal antara lain: pertama, perundungan dunia maya, yaitu mengedukasi anak tentang perundungan dunia maya dan bagaimana menghindarinya. Kedua, etika komunikasi yang baik, yaitu memberikan edukasi kepada anak mengenai media sosial yang digunakannya serta cara berkomunikasi yang baik untuk menghindari pertengkaran di media sosial yang dapat menjadi ruang perundungan dunia maya. Ketiga, memasang foto pribadi, yaitu mengedukasi anak agar tidak memasang atau mem-*posting* foto pribadi yang terlihat aneh atau seronok karena dapat dijadikan objek bagi para pelaku perundungan dunia maya untuk melakukan penghinaan atau bahan olok-olokan. Keempat, pandai-pandai memilih teman di media sosial, yaitu menjelaskan kepada anak agar menghindari pertemanan di media sosial dengan akun-akun anonim atau tidak jelas, bahkan orangtua dapat memblokir akun pelaku perundungan dunia maya jika mulai melakukan perundungan kepada anak. Kelima, tidak ikut-ikutan, yaitu mengingatkan anak agar tidak terpancing atau ikut-ikutan teman memojokkan seseorang yang dapat menimbulkan terjadinya perundungan dunia maya. Keenam, tidak reaktif, yaitu mengajari anak agar tidak perlu menanggapi langsung hal-hal yang tidak layak yang ditimbulkan orang lain di dunia maya, tidak reaktif melainkan membiasakan anak terlebih dahulu mendiskusikan masalahnya kepada orangtua bukan di media daring. Ketujuh, menghindari berkeluh kesah di media sosial, yaitu menghindari *posting-an* yang berisi keluh kesah atau hal-hal yang sifatnya privat, karena *posting-an* itu akan bebas selamanya di dunia maya dan suatu saat seseorang dapat menggunakannya sebagai bahan perundungan dunia maya. Anak harus lebih terbuka kepada orangtua dan keluarga bila mendapat masalah dan bukan dengan berkeluh kesah di media sosial. Kedelapan, saring sebelum *sharing* (membagi), yaitu mengingatkan anak agar selalu mempertimbangkan kata-kata yang akan di-*posting* yang dapat menimbulkan kesalahpahaman bagi orang lain. Sekali *posting-an* masuk ke media sosial dan internet, maka susah menghapusnya karena menyisakan jejak digital yang disaksikan oleh pengguna internet. Kesembilan, media sosial dan internet bukan ruang privat, yaitu menjelaskan kepada anak bahwa akun media sosial dan gawai mungkin milik pribadi tetapi internet milik publik. Artinya, sekali mengunggah atau mem-*posting* sesuatu, akan menjadi jejak digital, dapat diakses oleh publik yang beragam, dan dapat berdampak positif maupun negatif. Oleh karena itu, perlu bijak beraktivitas di ruang siber yang merupakan ruang publik. Selain dengan memberikan pemahaman kepada anak, orangtua juga perlu melakukan pengawasan, yaitu mengawasi anaknya dengan cermat dan bijak dalam penggunaan media sosial dan internet demi mencegah terjadinya perundungan dunia maya, baik sebagai pelaku maupun korban.

Simpulan

Berdasarkan data perundungan dunia maya selama 2016–2020, fenomena perundungan dunia maya terhadap anak terus terjadi setiap tahun dan memperlihatkan angka yang mengkhawatirkan serta perlu mendapat perhatian serius dari semua pihak. Perundungan dunia maya pada anak berdampak negatif dalam jangka panjang dan dapat menimbulkan masalah perilaku anak di masa depan. Perundungan dunia maya dapat memberikan dampak negatif secara psikologis (trauma, depresi, gejala somatik,

kecemasan, hilangnya kepercayaan diri), fisik (sakit kepala, sakit perut, kesulitan tidur, sakit punggung, nyeri, kelelahan, masalah kesehatan fisik, kehilangan teman di sekolah, mengalami insomnia, bunuh diri) maupun akademik (kesulitan dalam berkonsentrasi belajar karena merasa terancam dan merasa sendiri, tidak mau ke sekolah, prestasi akademik menurun). Bahkan, perundungan dunia maya tidak hanya memberikan dampak bagi korban yang bersangkutan tetapi juga orang terdekatnya.

Adapun upaya preventif (pencegahan) terjadinya perundungan dunia maya pada anak dapat dilakukan dengan memberikan edukasi kepada anak tentang perundungan dunia maya, etika berkomunikasi yang baik di media sosial, menghindari mem-posting hal-hal yang dapat menimbulkan perundungan, memilah teman bermedia sosial, tidak ikut-ikutan, tidak reaktif, menghindari berkeluh kesah, saring sebelum berbagi, serta memahami bahwa media sosial adalah ruang publik yang meninggalkan jejak digital. Selain itu orang tua juga melakukan pengawasan terhadap anak dalam beraktivitas di dunia maya. Upaya preventif tersebut membutuhkan peranan orang tua, keluarga dan lingkungan anak termasuk lingkungan maya (ruang siber) di mana anak beraktivitas.

Penelitian ini memberikan implikasi kepada semua pihak untuk terus melakukan perlindungan terhadap anak agar terhindar dari perundungan dunia maya, baik melalui edukasi langsung kepada anak, pengarahan kepada orangtua dalam membimbing anaknya bermedia sosial, maupun melalui program-program yang diadakan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Komisi Perlindungan Anak Indonesia, dan organisasi-organisasi lainnya yang bersentuhan dengan perlindungan anak.

Dari sisi legislasi, sebagai bentuk perlindungan dari tindakan perundungan dunia maya penulis merekomendasikan dua hal. Pertama, DPR RI bersama pihak terkait perlu merumuskan pasal baru di dalam UU ITE sebagai aturan hukum khusus terkait perundungan dunia maya, karena perundungan dunia maya bukan hanya delik penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, delik pemerasan dan/atau pengancaman (sebagaimana dimuat dalam Pasal 27 ayat (3) dan (4) UU ITE). Kedua, selain UU ITE, DPR RI dan pihak terkait perlu melakukan penguatan dengan perumusan pasal baru dalam Undang-Undang Perlindungan Anak terkait perundungan dunia maya pada anak, perlindungan yang lebih tepat dan berbeda dengan anak korban kekerasan fisik dan psikis lainnya.

Penelitian ini menggunakan data 2016–2020, saat dunia belum menghadapi pandemi sampai pada awal pandemi. Kondisi yang demikian dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya.

Referensi

- Akbar, M. A., & Utari, P. (2018). Cyberbullying pada media sosial (Studi Analisis Isi tentang Cyberbullying pada Remaja di Facebook). *Jurnal Komunikasi Massa*, 1, 68–70. <https://www.jurnalkommas.com/docs/JURNAL%20-%20FIX.pdf>
- American Association of School Administrators. (2009). *Bullying at school & online, quick facts for parents* (Special ed.). Education.com. <https://al50000196.schoolwires.net/site/default.aspx?PageType=3&ModuleInstanceID=1968&ViewID=C9E0416E-F0E7-4626-AA7B-C14D59F72F85&RenderLoc=0&FlexDataID=1370&PageID=371&Comments=true>
- Annur, C. M. (2021, November 24). BPS: 88,99% anak 5 tahun ke atas mengakses internet untuk media sosial. Databoks. Retrieved June 23, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>

- Anugra, A., & Yuliati. (2020). Pengaruh pelatihan pendidikan anti bullying terhadap perubahan kognitif pelajar mengenai pelaku bullying di SMP Negeri 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkaganga.4.1.1-10>
- Asiyai, R. I. (2015). Exploring bullying in nigerian secondary school and school administrators strategies for its' management department of educational administration and policy studies. *Journal of Educational and Social Research*, 5(2), 305–314. <https://doi.org/10.5901/jesr.2015.v5n2p305>
- Bauman, S., Toomey, R. B., & Walker, J. L. (2013). Associations among bullying, cyberbullying, and suicide in high school students. *Journal of Adolescence*, 36(2), 341–350. <https://doi.org/10.21913/jsw.v1i2.172>
- Beran, T., & Li, Q. (2008). The relationship between cyberbullying and school bullying. *The Journal of Student Wellbeing*, 1(2), 15–33. <https://doi.org/10.21913/jsw.v1i2.172>
- Burgess, J., & McLoughlin, C. (2011). Investigating cyberbullying: emerging research and e-safety strategies within families and communities. *Communities, Children and Families Australia*, 6(1), 3–12.
- Coloroso, B. (2006). *Stop bullying! penindas, tertindas, dan penonton. Resep: memutus rantai kekerasan anak dari prasekolah hingga SMU* (S. I. Astuti, Trans.). Serambi Ilmu Semesta.
- Dinisari, M. C. (2021, April 17). Peringkat media sosial paling banyak kasus bully. *Lifestyle Bisnis.com*. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20210417/220/1382419/peringkat-media-sosial-paling-banyak-kasus-bully>
- Dwipayana, N. L. A. M., Setiyono, S., & Pakpahan, H. (2020). Cyberbullying di media sosial. *Bhirawa Law Journal*, 1(2), 63–70. <http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/blj/article/view/5483>
- Eleanora, F. N., & Adawiah, R. A. (2021). Perundungan dunia maya (cyberbullying) dan upaya preventif di kalangan siswa SMK Bangun Persada Bekasi. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 203–208. <https://doi.org/10.54082/jamsi.67>
- Flynt, S. W., & Morton, R. C. (2006). Alabama elementary principals' perception of bullying. *Education*, 2, 187–191. <https://eric.ed.gov/?id=EJ871550>
- Friedman, K. (2010). *Early childhood abuse and neglect: Exploring the consequences, effects, and treatment* [A Senior Project]. Faculty of the Psychology and Child Development Department California Polytechnic State University, San Luis Obispo. <https://digitalcommons.calpoly.edu/psychdsp/14>
- Hidayati. (2012). Bullying pada anak: Analisis dan alternatif solusi. *Insan*, 14(1), 41–48. <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/artikel%205-14-1.pdf>
- Hinduja, S. (2012). *Cyberbullying prevention and response: expert perspectives* (J. W. Justin, Ed.). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203818312/cyberbullying-prevention-response-justin-patchin-sameer-hinduja>
- Jalal, N., Idris, M., & Muliana, M. (2021). Faktor-faktor cyberbullying pada remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 146–154.
- Junoven, J., & Gross, E. F. (2008). Extending the school grounds? Bullying experiences in cyberspace. *J Sch Health*, 78(9), 496–505. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2008.00335.x>
- Khoironi, M., & Sari, S. D. (2021, August 6). Bentuk perundungan siber (cyberbullying) di kalangan remaja dalam media sosial tiktok: Tinjauan linguistik yuridis. In *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*. Universitas PGRI Madiun. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021, Mei 18). *Data kasus pengaduan anak 2016–2020*. BANK DATA KPAI. Retrieved Juni 24, 2023, from <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-pengaduan-anak-2016-2020>

- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. Blackwell Publishing.
- Marden, N. E. (2010). *Exposing the cyberbully* [Thesis]. Western Connecticut State University. <https://westcollections.wcsu.edu/handle/20.500.12945/2998>
- Maya, N. (2015). Fenomena cyberbullying di kalangan pelajar. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 4(3), 443–450. <https://doi.org/10.33366/jisip.v4i3.125>
- Mazrieva, E. (2021, February 26). Indeks keberadaban digital: Indonesia terburuk se-Asia Tenggara. *VOA Indonesia*. <https://www.voaindonesia.com/a/indeks-keberadaban-digital-indonesia-terburuk-se-asia-tenggara/5794123.html>
- Mirzaqon, A. T., & Purwoko, B. (2018). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling expressive writing. *Jurnal BK UNESA*, 8(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/22037>
- Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyberbullying: Victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review*, 34(1), 63–70. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2011.08.032>
- Morinaga Platinum. (2021, August 10). *Psikologi perkembangan anak: Ketahui faktor dan tahapannya*. Morinaga Platinum. Retrieved June 24, 2023, from <https://morinagaplatinum.com/id/milestone/psikologi-perkembangan-anak-teori-faktor-dan-tahapannya>
- Myrepublic.co.id. (2020, November 16). *Yuk lebih tau sejarah internet dan perkembangannya*. MyRepublic. Retrieved Juni 24, 2023, from <https://myrepublic.co.id/yuk-lebih-tau-sejarah-internet-dan-perkembangannya/>
- Nasrullah, R. (2015). Perundungan siber (cyberbullying) di status facebook divisi humas mabes Polri. *Jurnal Sosioteknologi*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2015.14.1.1>
- Navarro, R., Larrañaga, E., & Yubero, S. (2018). Differences between preadolescent victims and non-victims of cyberbullying in cyber-relationship motives and coping strategies for handling problems with peers. *Current Psychology*, 37(1), 116–127. <https://doi.org/10.1007/s12144-016-9495-2>
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying victimization dan kesehatan mental pada remaja. *INSAN Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 5(2), 35–48. <https://doi.org/10.20473/jpkm.v5i12020.35-48>
- Nixon, C. (2014). Current perspectives: The impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 5, 143–158. <https://doi.org/10.2147/ahmt.s36456>
- Nurtaeni, M. (2016, April 12). Cyberbully di kasus Sonya Depari. *Femina*. <https://www.femina.co.id/Trending-Topic/Cyberbully-Di-Kasus-Sonya-Depari>
- O'Brien, B. A. (2012). Adolescents and cyberbullying. *Newport, The new Researcher*, 5, 1–5.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: a preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169. <https://doi.org/10.1177/1541204006286288>
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). *Cyber bullying research summary: Cyber bullying and suicide* [Research Fact Sheet]. The Cyberbullying Research Center. https://cyberbullying.org/cyberbullying_and_suicide_research_fact_sheet.pdf
- Permatasari, D. D. (2012). *Fenomena cyberbullying pada siswa SMA (Lima SMA di Kota Yogyakarta)* [Tesis]. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat informasi dan digital: Teknologi informasi dan perubahan sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 11(27), 143–156. <https://multisite.itb.ac.id/kkik-fsrd/wp-content/uploads/sites/154/2007/04/1.P.-Yasraf.pdf>

- Pinjungwati, G. T. (2020, October 6). 3 Alasan korban bullying tidak melaporkannya kepada orangtua. *Fimela*. <https://www.fimela.com/parenting/read/4375129/3-alasan-korban-bullying-tidak-melaporkannya-kepada-orangtua,%20pada%2015%20Februari%202022>
- Putri, F. A. (2014). *Opini siswa terhadap tindakan cyberbullying di media sosial (Studi deskriptif opini siswa SMA Negeri 1 Medan terhadap tindakan cyberbullying di media sosial)* [Skripsi]. Universitas Sumatra Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/59445>
- Rahayu, F. S. (2012). Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi. *Jurnal Sistem Informasi*, 8(1), 22–31. <https://doi.org/10.21609/jsi.v8i1.321>
- Rasmi, L. A. (2020, November 11). Deretan fakta di balik kasus bullying Bertrand Peto, Pengakuan pelaku hingga kekhawatiran Ruben Onsu. *Tribunnews*. Retrieved June 24, 2023, from <https://newsmaker.tribunnews.com/2020/11/11/deretan-fakta-di-balik-kasus-bullying-bertrand-peto-pengakuan-pelaku-hingga-kekhawatiran-ruben-onsu?page=2>.
- Ruliyatin, E., & Ridhowati, D. (2021). Dampak cyber bullying pada pribadi siswa dan penanganannya di era pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 5(1), 1–48. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p1-5>
- Safaria, T., Tentama, F., & Suyono, H. (2016). Cyberbully, cybervictim, and forgiveness among Indonesian high school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(3), 40–48. https://www.researchgate.net/publication/305356870_Cyberbully_cybervictim_and_forgiveness_among_Indonesian_high_school_students
- Saimima, I. D. S., & Rahayu, A. P. (2020). Anak korban tindak pidana perundungan (cyberbullying) di media sosial. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 125–136. <https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.102>
- Salsabiela, W. (2010). *Hubungan antara pola asuh authoritative orangtua dengan empati anak pada bystander bullying* [Skripsi]. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Sari, S. R. N., Nauli, F. A., & Utomo, W. (2020). Gambaran perilaku cyberbullying pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 7(2), 16–24. <https://doi.org/10.32539/JKS.v7i2.15240>
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perilaku perundungan maya (cyberbullying) pada remaja awal. *Jurnal Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1), 25–39. <https://ejournal.upi.edu/index.php/insight/article/view/8442>
- Satyawati, I. A. D., & Purwani, S. P. M. (2014). Pengaturan cyber bullying dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Kerta Wicara*, 3(2), 1–5. <http://neo.pppj.unp.ac.id/index.php/neo/article/view/96>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131–146.
- Triyono, & Rimadani. (2019). Dampak cyberbullying di media sosial pada remaja dan implikasinya terhadap pelayanan bimbingan dan konseling (Studi kasus pada klien x di Padang Utara Kota Padang). *Jurnal Neo Konseling*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/0096kons2019>
- United Nations Children's Fund. (2020). *Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya?* UNICEF. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- United Nations Children's Fund. (2021, June 25). *Indonesia: Ratusan anak dan remaja menyerukan kebaikan dan diakhirinya perundungan* [Press Release]. UNICEF. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-ratusan-anak-dan-remaja-menyerukan-kebaikan-dan-diakhirinya-perundungan>

- Widayanti, C., & Siswati, S. (2009). Fenomena bullying di sekolah dasar negeri di Semarang: Sebuah studi deskriptif. *Jurnal Psikologi Undip*, 5(2), 99–110. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/35995>
- Willard, N. E. (2007, August 1). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Center for Safe and Responsible Use of the Internet. <https://www.semanticscholar.org/paper/Cyberbullying-and-Cyberthreats%3A-Responding-to-the-Willard/369278ad3ea8e18223b923b6403e40cfd56d2e37>
- Winoto, Y. (2019). Remaja dan pandangannya terhadap cyberbullying pada media facebook. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 3(2), 121–132. <https://doi.org/10.33884/commed.v3i2.980>
- Wright, M. F., & Harper, B. D. (2017). Cyberbullying. In J. A. Jaworski (Ed.), *Advances in sociology research* (pp. 99–128). Nova Science Publishers.
- Yanti, N. (2019). Fenomena cyberbullying pada media sosial instagram. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 4(1), 575–581. <https://doi.org/10.20961/jpi.v4i1.33796>
- Yusuf, H., & Fahrudin, A. (2012). Perilaku bullying: asesmen multidimensi dan intervensi sosial. *Jurnal Psikologi*, 11(2), 1–10. <https://doi.org/10.14710/jpu.11.2.10>