

**SOSIALISASI BAHAYA DAN DAMPAK CYBER BULLYING (PERUNDUNGAN DUNIA MAYA) DAN IMPLEMENTASI UU INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (ITE) BAGI SISWA SMKN 3 KOTA TANGERANG SELATAN**

**Samsoni, S.Kom., M.Kom<sup>1</sup>, Aprinia Handayani, S.SI., M.Kom<sup>2</sup>, Husnul Khotimah, S.SE., M.M,CAP<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pamulang

**ABSTRAK**

Implementasi UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) pada banyak kasus hukum yang terjadi di media sosial, sering membuat si pelaku kaget dan menyesal. Pada umumnya itu terjadi karena ketidaktahuan mereka pada akibat hukum dari perlakuan yang salah dalam berinteraksi di dunia maya. Untuk mengatasi permasalahan ini, salah satu solusinya adalah dengan memberikan penyuluhan kepada masyarakat, khususnya para pelajar, tentang dampak negatif dari penggunaan media sosial yang salah. SMK Negeri 3 Kota Tangerang Selatan, juga menghadapi persoalan yang sama dengan pelajar di sekolah lain, karena murid-muridnya termasuk pengguna aktif di media sosial. Target luaran yang ingin dicapai dalam penyuluhan ini adalah 1. Aspek Moral, yaitu agar para pelajar mengenal jati dirinya dalam mengekspresikan pemikirannya di media sosial dengan baik, dengan berlandaskan ilmu agama dan pembangunan karakter yang positif produktif. 2. Aspek Edukasi, yaitu dengan mengajak para pelajar menularkan pengetahuannya dalam bermedia sosial yang baik ke masyarakat lingkungannya, khususnya keluarga dan tetangga dekatnya. 3. Aspek Hukum, yaitu memberikan pengetahuan tentang aturan-aturan hukum yang berlaku di Indonesia, seperti UU ITE, berkenaan dengan sanksi hukum yang diterima apabila melanggar salah satu pasal yang ada di UU ITE tersebut. Dengan adanya penyuluhan ini, akan muncul perubahan sikap dari para pelajar dalam berinteraksi di media sosial, untuk menjadi lebih bijak dan hati-hati dalam berkomunikasi dan memposting sesuatu di Cyberspace. Dengan adanya UU no.11 tahun 2008, yang kemudian di revisi menjadi UU no.19 tahun 2016, yaitu tentang UU ITE, pemerintah mempunyai landasan hukum, untuk diberlakukan bagi netizen yang tidak bijak dalam berinteraksi di media sosial

**Kata Kunci:** *UU ITE, Cyberspace, Cyber Bulling*

**ABSTRACT**

*The implementation of the Information and Electronic Transactions (ITE) Law in many legal cases that occur on social media, often makes the perpetrators shocked and regretful. In general, this happens because of their ignorance of the legal consequences of misconduct in interacting in cyberspace. To overcome this problem, one solution is to provide counseling to the public, especially students, about the negative effects of the wrong use of social media. SMK Negeri 3 Kota Tangerang Selatan, also faces the same problem as students at other schools, because their students are active users of social media. The output targets to be achieved in this counseling are 1. Moral Aspect, namely that students know their identity in expressing their thoughts on social media properly, based on religious knowledge and building positive, productive character. 2. Aspects of Education, namely by inviting students to pass on their knowledge in good social media to the surrounding community, especially their family and close neighbors. 3. Legal Aspects, namely providing knowledge about the legal rules in force in Indonesia, such as the ITE Law, with regard to legal sanctions received if one violates one of the articles in the ITE Law. With this counseling, there will be a change in attitude from students in interacting on social media, to become wiser and more careful in communicating and posting things in Cyberspace. With the existence of Law No.11 of 2008, which was later revised into Law No.19 of 2016, namely regarding the ITE Law, the government has a legal basis, to apply to netizens who are not wise in interacting on social media*

*Keywords* UU ITE, Cyberspace, Cyber Bulling

## **PENDAHULUAN**

Media Sosial adalah sebuah evolusi dari perkembangan teknologi informasi yang terkini, yang menjadi sarana penghubung antara anonymous di seluruh jaringan internet di dunia. Aktifitas mereka secara virtual, tidak bisa teridentifikasi secara nyata, baik bentuk fisiknya, jenis kelaminnya, dan usianya. Menurut Antony Mayfield<sup>1</sup>, media sosial adalah tentang menjadi manusia. Orang yang biasa yang berbagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, pemikiran, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan dan membangun sebuah komunitas. Ada 6 jenis media sosial yang banyak digunakan oleh netizen dalam berinteraksi di dunia maya (Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein, 2010)<sup>2</sup>, satu diantaranya adalah Social Networking Sites, yang memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profile dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blogs, dsb, contohnya adalah Facebook, MySpace, WhatsUpp, Line, dll. Cyberspace yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata). Walaupun dilakukan secara virtual, kita dapat merasa seolah-olah ada di tempat tersebut dan melakukan hal-hal yang dilakukan secara nyata, misalnya bertransaksi, berdiskusi dan banyak lagi (Gollese, Petrus Reinhart, 2006)<sup>3</sup>. Cyberspace terdiri dari dua kategori 'ruang', yaitu 'private cyberspace' ('ruang' yang hanya dapat diakses oleh individu tertentu) dan 'public cyberspace' (yang dapat diakses oleh umum). Cyber Crime adalah kejahatan yang muncul akibat penggunaan teknologi internet, dan merupakan kausalitas sosial yang terjadi karena penggunaan internet tsb.

Yang menjadi mitra dalam PKM ini adalah SMK Negeri 3 Kota Tangerang Selatan, yang berlokasi di Jl. Puri Serpong 1, Puspitek I, Setu, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan, Banten. Sekolah ini adalah sekolah unggulan yang ada di Tangerang Selatan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum terbaru yakni kurikulum merdeka dan juga kurikulum K-13. Sekolah ini memiliki berbagai jurusan bidang keahlian diantaranya adalah Teknik Sepeda Motor, Animasi, dan OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) Dengan luas tanah 7.000 m<sup>2</sup>, sekolah ini mempunyai ruang kelas 26 ruangan, serta fasilitas lainnya berupa laboratorium dan ruang sanitasi sebanyak 3 ruangan. Jumlah siswa yang tercatat di sekolah ini adalah 977 orang, dan jumlah guru 40 orang. Kegiatan Belajar dan Mengajarnya dilakukan secara full day dari hari Senin sampai dengan Jumat dimulai dari pukul 06.45 dan berakhir di pukul 15.30 WIB.

Lokasi SMKN 3 Tangerang Selatan berada di lingkungan yang ramai, karena berada disekitar kantor pemerintah dan swasta, super market dan mini market, perkampungan warga, dan puluhan komplek perumahan. Karena lokasi sekolah yang berada di lingkungan yang padat dan ramai ini, interaksi para pelajar dengan masyarakat sekitar jadi lebih intens, dan pergaulan mereka juga menjadi lebih luas, baik dengan sesama pelajar, maupun dengan lingkungan sekitar. Dan sering komunikasi diantara mereka tidak hanya secara langsung saja melalui tatap muka saja, tapi sering juga berlanjut di dunia maya. Bahkan mereka menggunakan beberapa jenis media sosial untuk berinteraksi dengan netizen yang lain. Dan hal ini bisa menjadi masalah, kalau para pelajar ini dalam berinteraksi di media sosial, tidak menggunakan adab dan etika yang baik, bisa berakibat hukum dan merugikan diri sendiri. Implementasi UU ITE pada banyak kasus hukum di Indonesia, khususnya di media sosial, banyak berakhir di pengadilan dan akhirnya dipenjara, karena bukti-bukti di pengadilan menguatkan vonis hukuman buat para pelaku. Untuk menghindari dari jeratan hukum tersebut, para pelajar perlu diberikan informasi tentang kasus-kasus pelanggaran UU ITE yang pernah ada, gunanya adalah agar mereka tidak mengulang kesalahan yang sama, yang pernah terjadi pada pelaku lain.

## **METODE**

Ada beberapa metode yang dilakukan dalam penyuluhan ini, agar pesannya sampai dan bisa diterima dengan baik bagi pelajar tersebut. Pada intinya metode yang dilakukan harus bisa dipahami dan dimengerti dengan baik oleh mereka. Dengan banyaknya kasus-kasus hukum yang terjadi di dunia maya baik berupa Cybercrime, seperti menshare konten pornografi, perjudian online, SARA, pengancaman, dll. maupun berupa Cyberbullying, seperti pencemaran nama baik, body shaming atau melecehkan bentuk tubuh seseorang, illegal contents atau merupakan kejahatan yang dilakukan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Untuk itu dalam penyuluhan ini, metode yang dilakukan adalah dalam bentuk :

- a. Ceramah, yaitu memberikan pencerahan secara langsung dengan cara mengajak melakukan kegiatan yang positif dan produktif di dunia maya. Dan juga memberikan pendidikan tentang adab dan etika dalam berinteraksi di media sosial, sekaligus menanamkan edukasi akhlak moral yang baik pada jiwa para pelajar tersebut.
- b. Video, yaitu membuat konten-konten yang positif, serta tutorial tentang cara memproduksi sebuah tayangan yang bagus dan menarik. Dan juga memberikan informasi tentang kasus-kasus hukum yang

- pernah terjadi, yang berhubungan dengan pelanggaran UU ITE ini.
- c. Diskusi atau Tanya Jawab Interaktif, yaitu dengan menggelar forum diskusi interaktif, dengan melibatkan para siswa dan guru. Dalam kegiatan ini, semua siswa akan berbicara dan menyampaikan pendapat mereka, bagaimana menghindari dampak buruk dari penggunaan media sosial yang kebablasan dan tidak bertanggung jawab.
  - d. Leaflet dan Brosur, yaitu dengan membuat himbauan tatacara penggunaan media sosial yang tepat guna, serta menuliskan sanksi hukum bagi yang melanggar, sesuai dengan aturan hukum yang terdapat di UU ITE

## **HASIL**

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, bertujuan untuk memberikan manfaat yaitu :

1. Edukasi yang diberikan diharapkan agar membantu para siswa dan guru dalam pengertian cyber bullying dan bahaya serta dampak dari UU ITE
2. Edukasi yang diberikan diharapkan agar membantu memberikan pemahaman kepada para siswa dan guru tentang kegiatan dan bahaya cyber bullying yang berdampak pada psikologi korban dan dapat terjerat oleh UU ITE.
3. Edukasi kepada para siswa untuk bijak dalam bersosial media dan tidak melakukan tindakan yang bertentangan dengan UU khususnya UU ITE.
4. Edukasi kepada siswa untuk tidak takut melapor jika terdapat indikasi adanya tindak kejahatan didunia maya.

## **PEMBAHASAN**

Cyberbullying (perundungan dunia maya) ialah bullying/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel. Adapun menurut Think Before Text, cyberbullying adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi, terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental.

Cyberbullying merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran. Contoh yang termasuk kedalam cyberbullying diantara adalah:

1. Menyebarkan kebohongan tentang seseorang atau memposting foto memalukan tentang seseorang di media sosial
2. Mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui platform *chatting*, menuliskan kata-kata menyakitkan pada kolom komentar media sosial, atau memposting sesuatu yang memalukan/menyakitkan
3. Meniru atau mengatasnamakan seseorang (misalnya dengan akun palsu atau masuk melalui akun seseorang) dan mengirim pesan jahat kepada orang lain atas nama mereka.
4. Trolling - pengiriman pesan yang mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, ruang obrolan, atau game online
5. Mengucilkan, mengecualikan, anak-anak dari game online, aktivitas, atau grup pertemanan
6. Menyiapkan/membuat situs atau grup (group chat, room chat) yang berisi kebencian tentang seseorang atau dengan tujuan untuk menebar kebencian terhadap seseorang
7. Menghasut anak-anak atau remaja lainnya untuk mempermalukan seseorang
8. Memberikan suara untuk atau menentang seseorang dalam jajak pendapat yang melecehkan.
9. Membuat akun palsu, membajak, atau mencuri identitas online untuk mempermalukan seseorang atau menyebabkan masalah dalam menggunakan nama mereka
10. Memaksa anak-anak agar mengirimkan gambar sensual atau terlibat dalam percakapan seksual.

Bullying secara langsung atau tatap muka dan cyberbullying seringkali dapat terjadi secara bersamaan. Namun cyberbullying meninggalkan jejak digital – sebuah rekaman atau catatan yang dapat berguna dan memberikan bukti ketika membantu menghentikan perilaku salah ini.



**Gambar 1.** Foto Kegiatan

## **SIMPULAN**

Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan secara offline di SMKN 3 Kota Tangerang Selatan dari mulai awal kegiatan, perencanaan dan pelaksanaan, dapat diambil kesimpulan :

- a. Untuk kepentingan siswa dan guru bahwa pentingnya sosialisasi tentang Cyber Bullying dan Bahaya serta Dampak dari UU ITE ini sangat penting karena para siswa sekarang dengan mudah dapat menggunakan sosial media serta agar terhindar dari kejahatan yang ada di dunia maya.
- b. Cyber Bullying adalah tindak kejahatan di dunia maya yang pelaku nya dapat dijerat oleh UU ITE, oleh karena itu setiap siswa diharapkan dapat lebih bijak dalam bersosial media.
- c. Untuk Kampus Universitas Pamulang, dengan adanya sosialisasi melalui kegiatan Tridharma PKM ini diharapkan setiap siswa mampu dan memahami tentang UU ITE serta dampak dan bahayanya, baik sebagai pelaku maupun korban yang melakukan cyber crime dimana salah satunya adalah cyber bullying tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Antony Mayfield (E-book), 2008. *What is Social Media ?* London: iCrossing  
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas>

Andreas, Kaplan M., Haenlein Michael, 2010. "*Users of the word, unite! The Challengers and opportunities of social media*". Business Horizons.

Widodo, 2011. *Sistem Pemidanaan dalam Cyber Crime*. Toko Pedia

Usman, Nurdin, 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung, CV, Sinar Baru Gollese,  
Petrus Reinhart, 2006. *Perkembangan cybercrime dan upaya penanganannya Di Indonesia oleh  
Polri*. Jakarta : Buletin Hukum Perbankan dan kebanksentralan. Volume 4 nomor 2 Agustus  
2006

El Chris Natalia (2016). Remaja, Media Sosial dan Cyberbullying, KOMUNIKATIF-Jurnal Ilmiah  
Komunikasi. Vol. 5 No. 2

Nurrahma Yanti (2018). Fenomena Cyberbullying Pada Media Sosial Instagram. Jurnal Pustaka Ilmiah,  
Vol. 4 No. 1