



FENOMENA CYBERBULLYING PADA REMAJA (Studi Analisis Media Sosial Facebook)

Machsun Rifauddin*

Pengutipan: Rifauddin, M. (2016). Fenomena cyberbullying pada remaja. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 4(1), 35-44.

*Mahasiswa Pascasarjana Jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
(machsunr@yahoo.com)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi, internet dan media sosial memberikan dampak perubahan kepada perilaku manusia dalam bersosial dan berkomunikasi. Komunikasi tanpa pengawasan dalam lingkup sosial akan dapat menyebabkan berbagai macam penyimpangan, sebagai contoh yang akhir-akhir ini sering kita dengar dengan istilah cyberbullying. Banyak remaja atau generasi-generasi muda saat ini yang menggunakan sosial media untuk saling berkomunikasi, seperti facebook. Tidak sedikit kasus yang pernah terjadi terhadap generasi-generasi muda tersebut tentang cyberbullying. Tulisan ini menggambarkan fenomena cyberbullying terhadap para remaja di sosial media facebook beserta dengan beberapa contoh nyata yang pernah terjadi di Indonesia. Selain itu, tulisan ini juga akan menguraikan dampak sosial dari cyberbullying ini terhadap para remaja dan penawaran solusi-solusi pemecahannya serta menunjukkan etika dalam menggunakan media sosial.

Kata Kunci: Cyberbullying, Media sosial, Remaja

ABSTRACT

The advent of information technology, internet and social media are able to change the behavior of human beings in socializing and communicating. Communication without control in social media cause in advent a variety of crimes for example cyberbullying. Teenagers are accounted for the highest percentage as perpetrators or victims of cyberbullying on social media especially facebook. This article describes the phenomenon of cyberbullying in adolescence in social media facebook with some cases that occur in Indonesia. This article also describes the impact of cyberbullying for teens and solutions of cyberbullying and introduce ethics in using social media

Key words: Cyberbullying, Social media, Teenaers

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Informasi yang semakin pesat mampu mengubah pola kehidupan masyarakat dalam hal pemenuhan informasi. Segala bentuk informasi dapat menyebar secara cepat bahkan sulit untuk dikontrol. Tidak dapat dipungkiri saat ini manusia semakin

“dimanjakan” dengan berbagai kecanggihan teknologi, mulai dari munculnya alat komunikasi *handphone* sampai *smartphone* yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan teknologi internet. Internet dapat memudahkan penggunaannya untuk bertukar informasi tanpa harus bertatap muka satu sama lain.

Selain itu adanya internet juga mendorong munculnya berbagai media sosial seperti facebook, twitter, instagram, dan sebagainya.

Pengguna Internet di Indonesia dari tahun ketahun semakin meningkat. Data yang diperoleh dari Internet World Stats menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia pada November 2015 sudah mencapai 78 juta orang dan menduduki peringkat keempat terbanyak di Asia setelah China, India dan Japan. Sedangkan menurut survey dari We Are Social data pengguna internet di Indonesia pada Januari 2016 mencapai 88,1 Juta dengan 79 juta di antaranya merupakan pengguna media sosial aktif, 15% nya pengguna aktif facebook dan hampir 50% penggunaanya adalah remaja berusia 13-29 tahun.

Setiap perkembangan pasti selalu disertai dengan dampak positif maupun negatif termasuk perkembangan teknologi. Salah satu penikmat perkembangan teknologi yang diawatirkan terkena dampak negatif adalah remaja, karena pada usia remaja merupakan periode transisi penuh badai dalam kehidupan batiniah anak-anak yang dapat membuat sangat labil kejiwaannya dan mudah dipengaruhi oleh rangsangan eksternal. Sehingga usia remaja ini rentan akan kekerasan baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Salah satu bentuk kekerasan yang sering dialami remaja dalam dunia maya adalah *Cyberbulliyng*. *Cyberbullying* merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya.

Hasil penelitian Dini D. Permatasari menunjukkan dampak yang dirasakan

pelaku *cyberbullying* yaitu perasaan bersalah yang berkepanjangan dan dampak yang paling sering dialami korbannya adalah perasaan sakit hati dan kecewa. Jadi baik pelaku maupun korban dalam kasus *cyberbullying* sama-sama akan mengalami dampak negatif secara psikologis, sehingga perlu adanya pendidikan etika komunikasi yang baik dalam bermedia sosial untuk menanggulangi *cyberbullying* yang semakin parah di kalangan remaja. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa dan bagaimana cara berkomunikasi di media sosial yang sesuai dengan etika berdasarkan kasus-kasus *cyberbullying* yang pernah terjadi di Indonesia.

2. PEMBAHASAN

a. Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi termasuk internet telah menghadirkan berbagai macam media sosial. Media sosial mampu menghadirkan sebuah forum yang dapat membentuk suatu komunitas online. Kaplan dan Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok jaringan yang berbasis aplikasi dalam internet yang dibangun berdasar teknologi dan konsep web 2.0, sehingga dapat membuat pengguna (users) menciptakan dan mengganti konten yang disebar. Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologi-teknologi Web baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Post di blog, tweet, atau video YouTube dapat direproduksi dan dapat dilihat

secara langsung oleh jutaan orang secara gratis.

Secara garis besar media sosial bisa dikatakan sebagai sebuah media online, dimana para penggunanya (*user*) dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan akun berupa blog, forum, dan jejaring sosial menggunakan aplikasi berbasis internet yang didukung oleh teknologi Informasi untuk menciptakan ruang dunia virtual. Media Sosial memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Konten yang disampaikan dibagikan kepada banyak orang dan tidak terbatas pada satu orang tertentu.
- Isi pesan muncul tanpa melalui suatu *gatekeeper* dan tidak ada gerbang penghambat.
- Isi disampaikan secara online dan langsung.
- Konten dapat diterima secara online dalam waktu lebih cepat dan bisa juga tertunda penerimaannya tergantung pada waktu interaksi yang ditentukan sendiri oleh pengguna.
- Media sosial (medsos) menjadikan penggunanya sebagai kreator dan aktor yang memungkinkan dirinya untuk beraktualisasi diri.
- Dalam konten medsos terdapat sejumlah aspek fungsional seperti identitas, percakapan (interaksi), berbagi (*sharing*), kehadiran (*eksis*), hubungan (*relasi*), reputasi (*status*) dan kelompok (*group*).

b. Facebook

Facebook dalam wikipedia berbahasa Indonesia adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada 4 Februari 2004. Facebook didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang

mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984. Pada awal masa kuliahnya, situs jejaring sosial ini keanggotaannya masih dibatasi untuk mahasiswa dari Harvard College. Dalam dua bulan selanjutnya, keanggotaannya diperluas ke sekolah lain di wilayah Boston (Boston College, Universitas Boston, MIT, Tufts), Rochester, Stanford, NYU, Northwestern, dan semua sekolah yang termasuk dalam Ivy League. Sampai akhirnya, pada September 2006, Facebook mulai membuka pendaftaran bagi siapa saja yang memiliki alamat email.

Facebook menurut Madcoms adalah suatu situs jejaring sosial yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk menjalin hubungan pertemanan dengan seluruh orang yang ada di belahan dunia untuk dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Facebook merupakan situs pertemanan yang dapat digunakan oleh manusia untuk bertukar informasi, berbagi foto, video, dan lainnya. Sedangkan menurut Evi Nuryani Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial di dunia maya yang digunakan untuk mencari teman baru, teman lama dan lainnya. Para remaja memanfaatkan Facebook untuk mempromosikan diri sendiri dengan cara meng-upload foto, meng-update status, dan lain sebagainya. Selain itu Facebook digunakan untuk bisnis online.

Sejak 11 September 2006, seseorang dengan alamat e-mail apapun dapat mendaftar di Facebook. Dari september 2006 hingga september 2007, peringkatnya naik dari posisi ke-60 ke posisi ke-7 situs paling banyak dikunjungi, dan merupakan situs nomor satu untuk foto di Amerika Serikat, mengungguli situs publik lain seperti Flickr, dengan 8,5 juta foto dimuat setiap harinya. Sekarang Facebook merupakan situs peringkat no 1

yang dicari orang Indonesia di google search dengan kata kunci Facebook, login Facebook, cara membuat Facebook, dan semua kata yang ada Facebook-nya.

c. *Bullying dan Cyberbullying*

Bullying dapat didefinisikan sebagai sebuah kegiatan atau perilaku agresif yang sengaja dilakukan oleh sekelompok orang atau seorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu terhadap seorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebuah penyalahgunaan kekuasaan/kekuatan secara sistematis.

Cyberbullying merupakan istilah yang ditambahkan ke dalam kamus OED (Oxford English Dictionary) pada tahun 2010. Istilah ini merujuk kepada penggunaan teknologi informasi untuk menggertak orang dengan mengirim atau posting teks yang bersifat mengintimidasi atau mengancam. OED menunjukkan penggunaan pertama dari istilah ini pertama kali di Canberra pada tahun 1998, tetapi istilah ini sudah ada sebelumnya di Artikel New York Times 1995 di mana banyak sarjana dan penulis Besley seorang Kanada yang meluncurkan website *cyberbullying* tahun 2013 dengan istilah coining.

Pengertian *cyberbullying* adalah teknologi internet untuk menyakiti orang lain dengan cara sengaja dan diulang-ulang". *Cyberbullying* juga diartikan sebagai bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi. Pelaku ingin melihat seseorang terluka, ada banyak cara yang mereka untuk menyerang korban dengan pesan kejam dan gambar yang mengganggu dan disebar untuk mempermalukan korban bagi orang lain yang melihatnya.

Bentuk dan macam-macam tindakan *cyberbullying* sangat beragam, mulai dari mengunggah foto atau membuat postingan yang mempermalukan korban, mengolok-olok korban hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah seperti ancaman melalui e-mail dan membuat situs web untuk menyebar fitnah. Motivasi pelakunya juga sangat beragam, terkadang hanya karena iseng atau sekedar main-main (bercanda), ingin mencari perhatian, ada juga karena marah, frustrasi dan ingin balas dendam. Willard dalam jurnal Dina Satalina menyebutkan macam-macam jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

- *Flaming* (terbakar), yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah "flame" ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api.
- *Harassment* (gangguan), pesan-pesan yang berisi gangguan pada email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
- *Cyberstalking*, mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.
- *Denigration* (pencemaran nama baik), yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- *Impersonation* (peniruan), berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.
- *Outing & Trickery*, yaitu *outing* menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain,

sedangkan *trickery* (tipu daya): membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.

- *Exclusion* (pengeluaran): yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online.

d. Kasus Cyberbullying di Facebook

Kasus *cyberbullying* saat ini tidak lagi dianggap sebagai hal yang aneh atau tabu oleh sebagian besar masyarakat karena telah menjadi fenomena yang kerap dijumpai dalam media sosial. Mulai kalangan anak-anak, remaja bahkan sampai publik figur pernah menjadi korban *cyberbullying*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2011 hingga 2013 yang dirilis Februari 2014, menyatakan sebagian besar remaja di Indonesia telah menjadi korban *cyberbullying*. Studi melibatkan 400 anak dan remaja rentang usia 10 hingga 19 tahun. Dari ini juga terungkap bahwa sembilan dari sepuluh siswa atau 89 persen responden berkomunikasi secara online dengan teman-teman mereka, 56 persen berkomunikasi online dengan keluarga, dan 35 persen berkomunikasi secara online dengan guru mereka. Sebanyak 13 persen responden mengaku menjadi korban *cyberbullying* dengan bentuk hinaan dan ancaman.

Estimasi jumlah remaja yang mengalami *cyberbullying* di Indonesia sangat tinggi, Survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orang tua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orang tua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyberbullying* dan 60% diantaranya menyatakan bahwa anak-

anak tersebut mengalami *cyberbullying* pada jejaring sosial seperti Facebook. Di Indonesia, 14% orang tua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak dikomunitasnya pernah mengalami *cyberbullying*.

Pada tahun 2010, Nurarafa alias Farah (18 tahun) terdakwa kasus penghinaan melalui situs jejaring sosial facebook dijatuhi vonis dua bulan 15 hari dengan masa percobaan selama lima bulan oleh hakim di Pengadilan Negeri Bogor. Dalam perkara tersebut, Ferly Fandini sebagai korban melaporkan penghinaan atas dirinya yang dilakukan oleh Nurarafah alias Farah. Saat itu Farah mengaku cemburu atas kedekatan pacarnya (Ujang) dengan pelapor (korban), sehingga Farah menulis kata-kata hinaan dalam facebooknya. Kasus tersebut merupakan salah satu bentuk kasus *cyberbullying* yang dimeja hijaukan. Selain daripada itu masih banyak kasus-kasus *cyberbullying* yang belum terekspos oleh media. Padahal banyak postingan di facebook baik tulisan maupun gambar yang menyimpang dari etika sehingga menimbulkan bullying namun tidak sampai pada ranah hukum.

Tingginya angka *cyberbullying* di Indonesia sangat dipengaruhi oleh penggunaan internet yang meningkat setiap tahunnya terutama dikalangan remaja. Sebagai masyarakat yang setiap harinya berkontak dengan dunia teknologi dan media sosial harus bersifat bijak dalam menghadapi dilema perkembangan teknologi informasi tersebut. Beberapa kasus *cyberbullying* yang telah terjadi bisa menjadi pelajaran bagi masyarakat khususnya remaja untuk lebih bijak dan berhati-hati dalam menggunakan media sosial termasuk facebook. Tindakan

preventif dan kuratif perlu dilakukan oleh berbagai pihak dalam mengatasi permasalahan cyberbullying untuk meminimalisir dampak yang lebih besar.

e. Dampak Psikologis Akibat *Cyberbullying*

Masa remaja merupakan periode kehidupan yang penuh dinamika karena pada masa tersebut terjadinya transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja sehingga masa remaja ini bisa dikatakan sebagai masa labil. Sedangkan penggunaan teknologi informasi di kalangan remaja semakin meningkat dari tahun ke tahun. Remaja dapat menghabiskan waktu selama 5 jam dalam satu minggu untuk membuka internet. Remaja laki-laki menggunakan internet untuk online, membuka web dan bermain game online sedangkan remaja perempuan menggunakan internet untuk membuka jejaring sosial, *chatting*, dan berbelanja lewat *online shop*. Peningkatan waktu dalam menggunakan internet memungkinkan remaja untuk memiliki pengalaman yang lebih luas di luar batas-batas rumah, sekolah dan masyarakat lokal, namun juga mengakibatkan adanya kenakalan-kenakalan yang dilakukan dalam internet. Kenakalan-kenakalan yang dilakukan oleh remaja tersebut misalnya *cyberbullying*.

Perilaku cyberbullying dapat memberikan dampak negatif, antara lain korban mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindar dari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri. *Cyberbullying* yang dialami remaja secara berkepanjangan akan menimbulkan stres berat, melumpuhkan rasa percaya diri sehingga memicunya untuk melakukan tindakan-tindakan

menyimpang seperti mencontek, membolos, kabur dari rumah, bahkan sampai minum minuman keras atau menggunakan narkoba. *Cyberbullying* juga dapat membuat mereka menjadi murung, dilanda rasa khawatir, dan selalu merasa bersalah atau gagal. Sedangkan dampak yang paling menakutkan adalah apabila korban *cyberbullying* sampai berpikir untuk mengakhiri hidupnya (bunuh diri) oleh karena tidak mampu menghadapi masalah yang tengah dihadapinya.

Kekerasan *cyberbullying* pada remaja apabila tidak segera diselesaikan dengan baik dawatirkan akan muncul perilaku negatif yang berakibat fatal. Maka tindakan-tindakan preventif harus segera dilakukan untuk menanggulangi masalah-masalah tersebut. Tindakan preventif bisa dilakukan mulai dari diri sendiri, misalnya menambah wawasan tentang penggunaan teknologi informasi, memperkaya kreatifitas, dan mulai menanamkan sikap kearifan sejak dini. Peran keluarga dan bimbingan orang tua juga sangat diperlukan misalnya dengan mendampingi anak saat menggunakan alat komunikasi serta membiasakan untuk bersikap terbuka antar masing-masing anggota keluarga.

Di samping dimulai dari diri sendiri dan peran orang tua, tindakan preventif akan berjalan dengan baik atas dukungan pemerintah. Revolusi mental yang dicanangkan oleh pemerintah sejak pertengahan tahun 2015 lalu diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan mental masyarakat di Indonesia. Pada saat ini Indonesia tengah dihadapkan oleh krisis mental atas perilaku yang dilakukan remajanya, digambarkan pada data survey global yang diadakan oleh Latitude News, Negara Indonesia merupakan Negara

dengan kasus *cyberbullying* tertinggi di dunia setelah Jepang. Revolusi Mental merupakan upaya/solusi tepat yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki kepribadian bangsa yang sudah mulai rusak. Melalui revolusi mental diharapkan masyarakat kembali memiliki nilai-nilai positif yang dianut oleh generasi sebelumnya, dan tentunya program pemerintah ini harus didukung oleh segenap masyarakat dalam segala aspek kehidupan.

f. Etika Bermedia Sosial

Dasar pokok manusia untuk dapat hidup dan bersosialisasi dengan masyarakat adalah mentaati etika dan hukum. istilah etika sering dikaitkan dengan moralitas seseorang, seseorang yang tidak memiliki etika yang baik sering disebut tidak bermoral. Etika merupakan kebiasaan, sifat, perwatakan manusia yang dimunculkan dalam bentuk tingkah laku baik perkataan maupun perbuatan. Jika merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata etika berarti ilmu tentang asas-asas akhlak. Kata "etika" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "ethos" yang artinya adat kebiasaan. Etika adalah istilah lain dari akhlaq dan moral, serta ilmu tentang tingkah laku manusia dan prinsip-prinsip yang disistematisasi dari hasil pola pikir manusia.

Etika berkaitan juga dengan penilaian tentang perilaku yang benar atau tidak benar, yang baik atau tidak baik, yang pantas atau tidak pantas, yang berguna atau tidak berguna, dan yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan, dalam hal ini mentaati undang-undang juga bisa dikatakan sebagai mentaati etika, karena di era yang serba digital ini bentuk aspirasi manusia di media sosial sangat sulit untuk dibendung. Sebagai pengguna teknologi informasi sudah

sepatutnya memperhatikan etika bermedia sosial dengan mematuhi undang-undang yang berlaku agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti menjadi korban ataupun pelaku *cyberbullying*.

Cyberbullying di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 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. Kemudian dalam 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. Dalam UU ITE tidak dijelaskan secara spesifik mengenai *cyberbullying*, namun unsur penghinaan, pencemaran nama baik, pengancaman dan pemerasan dapat dimasukkan dalam ranah *cyberbullying*.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut secara tidak langsung telah mengatur tindakan yang termasuk dalam kategori *cyberbullying*. Maka sudah seharusnya sebagai warga negara yang baik untuk patuh terhadap peraturan perundang-undangan tersebut termasuk dalam berkomunikasi di media sosial. Penggunaan media sosial untuk berkomunikasi harus mempertimbangkan unsur etika agar tidak menimbulkan kerugian bagi pihak-pihak tertentu dan berujung pada ranah pidana.

Berikut merupakan beberapa etika yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media sosial khususnya facebook:

- ✓ Tidak memposting status yang berbau SARA dalam bentuk tulisan, gambar maupun video karena dikhawatirkan akan menyinggung pihak-pihak tertentu.
- ✓ Memperhatikan penggunaan kata atau kalimat sebelum memposting tulisan atau memberikan komentar (menggunakan bahasa yang baik dan sopan).
- ✓ Harus mampu membedakan obrolan yang bersifat pribadi dan publik. Hal ini dilakukan untuk menghindari tindak kejahatan yang tidak diinginkan, seperti penipuan dan penculikan.
- ✓ Tidak sembarangan membagikan tautan sebelum mengkoscek kebenaran tulisan (termasuk dalam membagikan hashtag atau mention).
- ✓ Memahami konten dan maksud tulisan secara komprehensif dan tidak sepotong-potong sebelum memberikan komentar.

Selain mentaati Undang-Undang yang telah berlaku di Indonesia, etika-etika yang tidak tertulis namun telah disepakati oleh masyarakat luas atau adat istiadat perlu juga untuk ditaati dan dihormati. Adapun etika tidak tertulis tersebut mencakup kumpulan etiket, sopan-santun, nilai/norma dan kaidah-kaidah yang tercipta dari proses interaksi antar sesama. Pada prinsipnya etika berkomunikasi di media sosial merupakan panduan antara berfikir, bertindak dan berperilaku yang mengacu pada aturan hukum dan norma-norma yang berlaku di masyarakat dan dituangkan dalam bentuk perbuatan maupun ucapan.

3. KESIMPULAN

Tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja di media sosial facebook sudah semakin mengkhawatirkan. *Cyberbullying* tidak hanya memberikan dampak negatif pada korban namun juga pelaku. Pelaku *cyberbullying* dapat dituntut pidana berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dampak *cyberbullying* pada korban antara lain mereka akan mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindar dari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri. Untuk menanggulangi *cyberbullying* di media sosial facebook maka perlu dilakukan tindakan preventif melalui pendidikan etika. Etika yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media sosial khususnya facebook antara lain tidak memposting tulisan, gambar maupun video yang berbau SARA atau menyinggung pihak lain, berkomunikasi dengan sopan, mampu membedakan obrolan pribadi atau publik, tidak sembarangan membagikan tautan dan memahami konten secara menyeluruh sebelum berkomentar. Selain mentaati undang-undang yang berlaku di Indonesia etika juga mencakup sopan-santun, nilai/norma dan aturan yang berlaku di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bauman, Sheri., Cross, Donna., & Walker, Jenny. Principles of Cyberbullying. New York: Taylor and Francis Group, 2013.
- Brequet, Terry. Cyberbullying. USA: Rosyen Publishing, 2010.
- Deborahrosabel. Special Reports Digital in 2016. (2016)

- <http://wearesocial.com/sg/special-reports/digital-2016>. Diakses 26 Mei 2016.
- Gerald, Kathryn. *Intervensi Praktis Bagi Remaja Beresiko*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Gottfried, Keren, *One in Ten (12%) Parents Online, Around the World Say Their Child Has Been Cyberbullied, 24% Say They Know of a Child Who Has Experienced Same in Their Community*. (Januari, 2012). <http://www.ipsos-na.com/news-polls/pressrelease.aspx?id=5462>. Diakses 25 Mei 2016.
- Gross, E.F. *Adolescent internet use: What we expect, what teens report*. *Applied Developmental Psychology* 25. (2004). http://www.cdmc.ucla.edu/Research_files/sdarticle_1.pdf. Diakses 26 Mei 2016.
- Hinduja, S. & Patchin, J.W. *Cyberbullying Research Summary Emotional and psychological consequences*, Cyberbullying Research Center (2007), http://www.cyberbullying.us/cyberbullying_emotional_consequences.pdf. Diakses 27 Mei 2016.
- Ikechukwu, U., Yaacob, S.N., & Juhari, R. *The relationship between peer relations and depression among adolescents in selangor, malaysia*. *European Journal of Social Sciences* 11 (1), (2009). 23-32.
- Internet word stats* (2015), <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm>. Diakses 26 Mei 2016.
- Kaplan, A.M., Haenlein, M. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons* (2010), 59-68. <http://michaelhaenlein.eu/Publications/Kaplan,%20Andreas%20-%20Users%20of%20the%20world,%20unite.pdf>. Diakses 26 Mei 2016.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Madcoms, Facebook, Twitter, dan Plurk dalam Satu Genggaman. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Mishna, F., Saini, M., & Solomon, S. *Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying*. *Children and Youth Services Review* 31. (2009). 1222-1228. Diakses 26 Mei 2016.
- Nuryani, Evi. *Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 2 Tenggara Seberang*, *eJournal Ilmu Komunikasi*, (2014), ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id. Diakses 25 Maret 2016.
- Permatasari D. Dwi. *Fenomena Cyberbullying Pada Siswa Sma (Lima Sma Di Kota Yogyakarta)*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/7331>. Diakses 27 Mei 2016.
- Prabawati, Arie. *Awas Internet Jahat Mengintai Anak Anda*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- Rajasa, Sutan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Cendekia, 2003.
- Saebani, B. Ahmad., Hamid, Abdul. *Ilmu Akhlak*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Satalina, Dina, *Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert*. *Ejournal UMM*, Vol. 02, No. 02, ISSN: 2301-8267. (Januari 2014). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/download/2003/2105>. Diakses 25 Mei 2016.
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk*

- kementrian perdagangan RI.
Jakarta: Pusat Humas Kementrian
Perdagangan RI, 2014.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008
Tentang Informasi Dan Transaksi
Elektronik.
- Unicef, Studi Terakhir: Kebanyakan Anak
Indonesia sudah online, namun
masih banyak yang tidak
menyadari potensi resikonya.
(Februari 2014).
[http://www.unicef.org/indonesia
/id/media_22169.html](http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html). Diakses 25
Mei 2016.
- Widodo, Hukum Pidana di Bidang
Teknologi Informasi Cybercrime
Law, Telaah Teoritik dan Bedah
Kasus. Yogyakarta: Aswaja
Pressindo, 2013.
- Wikipedia Id. facebook,
[https://id.wikipedia.org/wiki/Fac
ebook](https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook). diakses 25 maret 2016.
- Yolan, Sikin , Negara-negara dengan
Kasus Bullying Tertinggi, Indonesia
di Urutan Ke-2 (Oktober 2012).
[http://uniqpost.com/50241/negar
a-negara-dengan-kasus-bullying-
tertinggi-indonesia-di-urutan-ke-
2/](http://uniqpost.com/50241/negara-negara-dengan-kasus-bullying-tertinggi-indonesia-di-urutan-ke-2/). Diakses 25 Mei 2016.
- Zarella D.The Social Media Marketing
Book Jakarta: PT Serambi Ilmu
Semesta Anggota IKAPI, 2010.
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo of Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. The logo features a stylized green and white emblem with a central yellow shield containing the year '1965'. Below the emblem, the text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI' is written in a smaller font, followed by 'ALAUDDIN' in a large, bold, green font, and 'MAKASSAR' in a smaller green font at the bottom.