

UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN *CYBERBULLYING* DI KALANGAN REMAJA MILENIAL DI SMAN 1 PLERET

Shulbi Muthi Sabila Salayan Putri

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Widya Mataram
Ndalem Mangkubumen KT III/237 , Yogyakarta 55132

Abstract:

Cyberbullying is bullying happens in cyberspace mainly on social media. A form of cyberbullying is ridicule, threats, insults, or hacking. The phenomenon of cyberbullying and fatal consequences emerging from this action was suicidal. But cyberbullying that occur in Indonesia is still a trivial thing. Social medial cause few cases of cyberbullying increasing because of its characteristic that possible to spread information easily and fast. Socialization proper use of social media needs to be done to improve public awareness about the dangers of misuse of social media. The purpose of this service activity is to understand and apply the ethics in the use of social media as the current mainstream media among millennial teenagers, especially in the use of social media. As well as understanding the content and objectives in the ITE Law 11 of Article 27 of 2008 (Information and Electronic Transaction Law) for examples of cybercrime cases in the virtual world, especially cyberbully cases.

Keywords: *Teen, Virtual World, Bullying, Cyberbullying,*

Abstrak :

Cyberbullying adalah intimidasi yang terjadi di dunia maya terutama pada media sosial. Bentuk dari *cyberbullying* adalah ejekan, ancaman, hinaan, ataupun hacking. Fenomena *cyberbullying* banyak bermunculan dan akibat fatal dari tindakan ini adalah bunuh diri. Akan tetapi *cyberbullying* yang terdapat di Indonesia masih menjadi hal yang sepele. Media sosial mengakibatkan jumlah kasus *cyberbullying* meningkat karena karakteristiknya yang memungkinkan orang menyebarkan informasi dengan mudah dan cepat. Sosialisasi penggunaan media sosial yang tepat perlu dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya penyalahgunaan media sosial. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memahami dan mengaplikasikan etika dalam penggunaan media sosial sebagai media mainstream saat ini di kalangan remaja milenial, khususnya dalam penggunaan media sosial. Serta pemahaman isi dan tujuan dalam UU ITE No.11 Pasal 27 Tahun 2008 (Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) terhadap contoh kasus *cybercrime* didunia maya khususnya kasus *cyberbully*.

Kata Kunci : *Remaja, Dunia Maya, Bullying, Cyberbullying,*

A. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial akan membutuhkan makhluk lain untuk berkomunikasi di dalam lingkungannya sehingga pada kehidupan modern saat ini peran media menjadi hal penting yang digunakan dalam berinteraksi antara satu orang dengan lainnya. Perkembangan zaman yang semakin canggih di berbagai aspek kehidupan telah membawa perubahan-perubahan yang begitu pesat terutama pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kemajuan teknologi pada umumnya membawa pergeseran digital terhadap proses penyampaian dan penerimaan pesan di setiap media massa yang ada berdasarkan kegunaan dan kepuasan khalayak. Aktivitas yang dulu dilakukan secara *offline* telah bermigrasi ke ruang-ruang online. Media sosial menjadi media komunikasi paling efektif, transparansi dan efisien yang digunakan masyarakat modern di era keterbukaan informasi yang semakin berkembang dan meluas karena dianggap kuat dalam membentuk opini publik.

Pengguna internet saat ini dimanjakan dengan hadirnya beberapa media sosial yang digandrungi remaja milenial seperti *Instagram*, *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *line*, dan sebagainya. Menurut data *Global Web Index*, media sosial *Instagram* mengungguli media sosial lainnya seperti *Facebook*, *Twitter*, dan lainnya. Dengan ini maka pengguna *Instagram* di Indonesia sudah bertumbuh sebesar 215% pada tahun 2014 (Reza, 2015). Adanya media sosial di kalangan remaja membuat mereka dapat berhungan dengan teman-teman lamanya. Namun dengan munculnya media sosial di kalangan remaja juga membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah *bullying*. *Bullying* dalam bahasa Indonesia berarti

mengintimidasi atau mengganggu orang yang lemah baik, secara individu ataupun secara berkelompok.

Menurut Kim (2006) dalam Adilla (2009:57) *bullying* dapat dilakukan secara verbal, psikologis dan fisik. Sebagian besar dari kita hanya mengetahui *bullying* yang dilakukan secara langsung atau bertemu langsung dengan target (sebutan untuk seorang korban) *bullying* menggunakan kontak fisik maupun verbal. Namun sekarang ini, *bullying* tidak hanya terjadi di kehidupan nyata saja, *bullying* sekarang juga terjadi di dunia internet (*cyber*). *Bullying* yang terjadi di internet atau *cyber* dijuluki dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* sama dengan *bullying* yang terjadi pada umumnya, yaitu sama-sama mengintimidasi ataupun mengganggu orang yang lemah, *cyberbullying* ini pada umumnya banyak terjadi di media sosial.

Perbedaan antara *Cyberbullying* dengan *bullying* adalah tempat di mana seorang pembully atau *mobbing* (julukan untuk satu kelompok *pem-bully*) melakukan intimidasi, ancaman, pelecehan, dll terhadap target. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler. *Cyberbullying* dianggap valid bila pelaku dan korban berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. Apabila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 18 tahun, maka kasus yang terjadi akan dikategorikan sebagai *cybercrime* atau *cyberstalking* (sering juga disebut *cyber harassment*) (PotretOnline.Com, 12 Agustus 2013).

Cyberbullying lebih mudah dilakukan daripada kekerasan konvensional karena si pelaku tidak perlu berhadapan muka dengan orang lain yang menjadi targetnya. Korban yang terkena *cyberbullying* juga jarang yang melaporkan kepada pihak yang berwajib, sehingga banyak orang tua yang tidak mengetahui bahwa anak-anak mereka terkena bullying di dalam dunia maya. Para peneliti melakukan analisis terhadap 4.500 remaja, dan anak-anak menyatakan memiliki tingkat depresi yang lebih tinggi dari kelompok lain yang hanya dipukuli atau diejek. (inet.detik.com, 24 september 2010). Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang banyak terjadi seperti mengganti foto account seseorang, menghina seseorang, dan membajak *account* seseorang dengan mengganti *password*.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memahami dan mengaplikasikan etika dalam penggunaan media sosial sebagai media *mainstream* saat ini di kalangan remaja milenial, khususnya dalam penggunaan media sosial. Serta pemahaman isi dan tujuan dalam UU ITE No.11 Pasal 27 Tahun 2008 (Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) terhadap contoh kasus *cybercrime* di dunia maya. Kebijakan yang telah dibuat tersebut diperuntukan bagi para pengguna internet agar lebih mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta menghindari dalam melakukan pelanggaran UU ITE No.11 Pasal 27 Tahun 2008 dan mencegah untuk tidak masuk keranah hukum.

B. METODE PELAKSANAAN

Peserta dalam pengabdian masyarakat ini yaitu siswa dan siswi kelas 3 SMA N 1 Pleret. Siswa dan siswi SMA N 1 Pleret, Bantul ini berjumlah 40 orang dengan usia 17 tahun keatas yang mana tergolong generasi millennial. Siswa dan siswi ini dijadikan

peserta dalam pengabdian dikarenakan sangat perlu untuk mendapat perlakuan khusus dalam melihat etika pada penggunaan media sosial di kalangan remaja milenial. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode ceramah, simulasi, tanya jawab dan diskusi perihal etika penggunaan media sosial pada kalangan remaja milenial. Acara ini diikuti oleh 70 siswa/siswi. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan dan kata sambutan dari masing-masing pemateri. Kemudian langsung pada acara inti yaitu penyampaian materi kepada tiap kelas siswa-siswi kelas 11 di SMAN 1 Pleret.

Penulis sendiri yang juga menjadi pembicara pertama untuk materi pertama, langsung memberikan materi mengenai *cyberbullying* dan etika berkomunikasi di media sosial untuk memilih pemberitaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Di akhir sesi, banyak pertanyaan yang diajukan oleh peserta kepada pemateri. Penyampaian materi berlangsung sekitar 1 jam ditambah dengan sesi *sharing* dan tanya jawab antar siswa-siswi dengan pemateri. Setelah selesai, selanjutnya, acara penutup dilakukan dengan pemberian kata penutup dari masing-masing pemateri yang dilanjutkan dengan kegiatan foto bersama para siswa/siswi peserta.

c. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Konsep dan Hasil tentang Pengetahuan dan Pengalaman siswa-siswi SMAN Pleret mengenai *Cyber Bully*

Tim pengabdian termasuk penulis melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa kegiatan diseminasi etika penggunaan media sosial terhadap *cybercrime* di kalangan remaja milenial. Kegiatan ini berlangsung dalam 1 hari, yaitu tanggal 22 November 2018 dari

pukul 09.30-12.00 WIB. Pada hari dimana acara ini diselenggarakan di masing-masing kelas siswa –siswi kelas 11 SMAN 1 Pleret,Bantul.

Dari hasil *sharing* dan tanya jawab antara siswa-siswi dengan pemateri *cyberbullying*, terlihat Intensitas penggunaan di dunia maya semakin lama semakin bertambah, terlihat dengan maraknya penjualan handphone atau tablet yang dijual. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang mendukung di dalamnya semakin banyak, bervariasi dan lebih muda untuk digunakan. Hal ini yang membuat kalangan muda milenial tertarik untuk menggunakannya.

Masalah *cyberbullying* ini muncul dikarenakan intensitas penggunaan internet yang meningkat dan munculnya media sosial, yang sering diakses para siswa.*cyberbullying*. Intensitas penggunaan dunia maya dalam sehari minimal bisa 6 jam, entah itu digunakan untuk *browsing* atau untuk membuka *account* media sosial yang mereka miliki. Intensitas dan motif ini merupakan kebiasaan (*habitus*) yang dilakukan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Habitus* adalah struktur untuk menghadapi kehidupan sosial.

Menurut Bourdieu, lingkungan bukan sebagai interaksi atau ikatan lingkungan Bourdieu melihat lingkungan sebagai arena pertarungan. Lingkungan digunakan sebagai tempat untuk melindungi atau meningkatkan posisi mereka untuk mendapatkan pengakuan. Lingkungan di sekitar mereka yang menyebabkan mereka membuat *account* media sosial. Selain itu, siswa-siswa ini ingin meningkatkan posisi mereka juga di media sosial agar tidak dikatakan *gaptek* ataupun ketinggalan jaman. Selain itu, siswa-siswa ini ingin meningkatkan posisi mereka juga di media sosial agar tidak dikatakan *gaptek* ataupun ketinggalan

jaman. Lingkungan seseorang yang terkena *cyberbullying* juga didukung oleh keadaan lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di media sosial. Jika di lingkungannya korban terbiasa untuk tetap berontak terhadap kesalahan, maka saat ia intimidasi didapatkan dimanapun, ia akan berontak dan berusaha menjaga harga dirinya. Jika sebaliknya korban merupakan orang yang *simple* atau orang yang tidak mau memperpanjang masalah, maka dia akan mendapatkan intimidasi yang lebih intens. Seperti yang terjadi pada sebgaiian siswa-siswi tidak mau berontak terhadap *cyberbullying* yang diterimanya ada juga yang lebih memilih diam, sehingga ia mendapatkan ejekan dan tuduhan-tuduhan terus menerus dari temannya. dapat dilihat bahwa lingkungan juga membentuk karakter seseorang. Sebagai seorang remaja, Dibutuhkan modal untuk mempertahankan lingkungan dalam media sosial yang mereka miliki. Berdasarkan pengetahuan siswa-siswi SMAN 1 Pleret,Bantul *cyberbullying* adalah mengolok-olok di dunia maya dan mengambil alih *account* atau bisa disebut dibajak dan juga perlakuan-perlakuan yang tidak sopan yang didapatkan. Terkadang, kekuatan tidak dimiliki siswa- siswi yang terkena *cyberbullying* lebih untuk melindungi dirinya dan siswa yang terkena *cyberbullying* menjadi pihak yang terintimidasi.

HASIL

Pada Penerapan PKM DI SMAN 1 Pleret ,Bantul dengan menyampaikan materi dan pengetahuan seputar *cybercrime* khususnya *cyberbully*, dapat diuraikan hasil-hasil yang dapat penulis capai antara lain:

1. Terbukanya pemahaman siswa-siswi remaja milenial di SMAN 1 Pleret,Bantul terhadap pentingnya

literasi informasi dan pemanfaatan media sosial.

2. Siswa dan siswi SMAN 1 Pleret, Bantul sadar akan pentingnya mengetahui bahaya dan dampak-dampak penyalahgunaan media sosial.

3. Siswa-siswi SMAN 1 Pleret, memahami kekuatan dan kelemahan yang ada pada diri mereka dan menyadari untuk segera meningkatkan pengetahuan, dan implementasi / praktek keseharian mereka.

Berikut dokumentasi pada saat pelaksanaan sosialisasi etika penggunaan media sosial terhadap *cybercrime* pada remaja milenial di SMAN 1 Pleret.



D.KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di wilayah SMAN 1 Pleret, Bantul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan semacam ini sangat bermanfaat bagi siswa/siswi SMA Warga Surakarta, karena mereka secara tidak langsung menghadapi dan menjalaninya sehari-hari.
2. Pengaruh internet dan media sosial telah merambah di banyak daerah, termasuk di antaranya kota-kota yang jauh dari Jakarta. Hal ini tentu saja memberikan dampak positif dan negatif, terutama jika pelakunya adalah kaum anak muda. Karena itu perlunya dilakukan kegiatan sosialisasi mengenai etika berkomunikasi kepada anak-anak sekolah, supaya mereka bisa mengelola akun media sosialnya dengan penuh etika.
3. Penggunaan media sosial untuk berbagai keperluan yang telah sedemikian pesat di kalangan remaja, diharapkan mampu berkontribusi positif terhadap pengembangan industri kreatif di tanah air.
4. Kegiatan ini menjadi ajang pengenalan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mataram Prodi Ilmu

Komunikasi, sehingga eksistensi dan kredibilitasnya semakin meningkat.

E. DAFTAR PUSTAKA

Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.

Hana Machacova, dkk, *Effectiviness of Coping Strategies for victims of cyberbullying*, Journal of Psyhosocial Research on Cyberspace : Cyber Psychology, 2013

Reza. 2015. Pengguna Internet Indonesia Kuasai Media Sosial di 2015, dikutip dari <http://tekno.liputan6.com/>, diakses pada tanggal 05 November 2018

https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media, diakses pada tanggal 01 november 2018

UU ITE No.11 Pasal 27 Tahun 2008 (Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik)