

## **FENOMENA CYBER-BULLYING DALAM TEKNOLOGI MEDIA BARU (INSTAGRAM) PERSPEKTIF ILMU KOMUNIKASI**

**Muhammad Irfan<sup>1</sup>, Shelsa Bela Ramadani Putri<sup>2</sup>, Tiara Aryanti<sup>3</sup>, Anastasia Ari Kristina Susanti<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi  
Email : [irfan.mir@bsi.ac.id](mailto:irfan.mir@bsi.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi  
Email : [selsa224@gmail.com](mailto:selsa224@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi  
Email : [tiaraaryanti1528@gmail.com](mailto:tiaraaryanti1528@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi  
Email : [44190537@bsi.ac.id](mailto:44190537@bsi.ac.id)

### **ABSTRAKSI**

Perkembangan Teknologi komunikasi mengalami perkembangan dan memberikan berbagai dampak kepada teknologi dan moralitas umat manusia. Survei Bullying yang dilakukan Ditch the Label tercatat dari 10.000 remaja 42 persennya korban *cyber-bullying*/ perundungan maya mengaku mendapatkannya di Instagram. Pada konteks kasus perundungan maya di Indonesia, Awal November 2019 Artis Presenter Ruben Onsu membuat laporan ke ranah hukum terhadap oknum pengguna media sosial instagram yang penghina putranya. Penggunaan definisi *cyber-bullying* dalam Undang-Undangnya dapat membingungkan penegak hukum. Para penegak hukum cenderung akan menganggap pencemaran nama baik dan *cyber-bullying* adalah delik yang sama, padahal sifat kedua tindak kejahatan tersebut berbeda. Untuk memahami fenomena *cyber-bullying* diperlukan pemahaman tentang bagaimana pola kerja media dengan menggunakan pemahaman ilmu komunikasi yang komprehensif. Memahami perbedaan antara *cyber-bullying* dengan *traditional bullying*. Penelitian ini juga menjelaskan secara konseptual *cyber-ethics*/ etika maya menurut Richard A. Spinello memberikan arti secara menyeluruh mengenai teknologi itu sendiri beserta konsep-konsep cyber yang meliputinya. Adapun peran Pemerintah melalui Kominfo mengkampanyekan INSAN (Internet Sehat dan Aman) Diharapkan dapat menangkal fenomena perundungan di Indonesia.

**Keyword: Etika Maya, Instagram, Perundungan, Perundungan Maya**

### **ABSTRACT**

*The development of communication technology has developed and has various impacts on technology and morality of mankind. The Bullying survey conducted by Ditch, Label, recorded that out of 10,000 teenagers, 42 percent of victims of cyber-bullying admitted to getting them on Instagram. In the context of cases of cyber bullying in Indonesia, Early November 2019, the presenter artist Ruben Onsu made a report to the legal realm against individuals using social media Instagram who insulted their son. The use of the definition of cyber-bullying in the Law can be called law enforcement. Law enforcers tend to consider defamation and cyber-bullying the same offense, even though the two crimes are different in nature. Understanding cyber-bullying requires an understanding of how the media work with a comprehensive understanding of communication science. Understand the difference between cyber-bullying and traditional bullying. This research also explains conceptually cyber-ethics / cyber ethics according to Richard A. Spinello giving a comprehensive meaning about technology itself with the cyber concepts that cover it. The role of the Government through Kominfo in campaigning for INSAN (Healthy and Safe Internet) is expected to be able to counteract the phenomenon of bullying in Indonesia.*

**Keyword: Bullying, cyber-bullying, cyber-ethics, Instagram**

### **PENDAHULUAN**

Teknologi komunikasi mengalami perkembangan dan memberikan berbagai dampak kepada teknologi dan moralitas umat manusia. Penggunaan perangkat teknologi seperti smartphone dan smarttelevi menjadi media

informasi dan hiburan baru. Masif-nya penggunaan gawai tersebut memicu bermuncaknya berbagai aplikasi mobile berbasis android dan televisi berbasis digital.

Berita daring Kompas.com pada artikel Instagram Jadi Media "*Cyber-Bullying*" Nomor 1. Instagram ditengarai

menjadi platform media sosial paling tinggi melakukan perisakan/perundungan/penindasan maya di internet dari survey yang dilakukan oleh Ditch The Label.

Ditch the Label adalah lembaga donasi anti-bullying yang didedikasikan untuk mempromosikan kesetaraan dan memberikan dukungan kepada kaum muda yang telah terpengaruh secara negatif oleh bullying and prejudice/prasangka. Didirikan oleh Liam Hackett pada tahun 2012 di Inggris Raya.

Liam Hackett adalah seorang aktivis, wirausahawan dan penulis. Serta kontributor tetap terhadap percakapan global seputar teknologi dan penindasan dan telah menjadi penasihat Pemerintah Inggris, Eropa dan Amerika dan sering berbicara di Perserikatan Bangsa-Bangsa sebagai addition to writing untuk PBB tentang kemajuan teknologi dan tantangan.

Pada 2015, Ditch the Label melakukan ekspansi ke Amerika Serikat dan Meksiko yang bertujuan untuk mendukung 500.000 korban bullying muda. Sehingga Pada tahun 2016 juga diadakan peluncuran Survei Bullying Tahunan kelima dan terlengkap di House of Commons of the United Kingdom.

Sebagai sumber survey tercatat dari 10.000 remaja yang berusia 12 th sampai dengan 20 th bertempat tinggal di Inggris. Hasil survei menunjukkan, 42 persen lebih korban *cyber-bullying*/ Perundungan maya mengaku mendapatkannya di Instagram. 37 persen dari Facebook, dan 31 persen dari Snapchat.

Fenomena *cyber-bullying*/ perundungan maya pada Instagram. Bisa dialami oleh semua orang, terlepas dari usia, jenis pekerjaan ataupun hobi. Faktanya banyak bukti yang terdokumentasi bahwa selebritis dan public figure mengalami penindasan maya, seringkali ekstrem berupa video dan teks. Bentuk penindasan dapat bersifat subyektif bagi penerima.

Definisi *cyber-bullying*/ perundungan Maya menurut Ditch the Label adalah penggunaan teknologi digital dengan maksud untuk menyinggung, mempermalukan, mengancam, melecehkan atau menyalahgunakan seseorang.

Dalam konteks di Indonesia, pada awal November 2019 Artis Presenter Ruben Onsu membuat laporan ke ranah hukum terhadap oknum pengguna media sosial instagram yang penghina putranya. Bertrand Peto menjadi korban aksi perundungan maya berawal ketika pelaku mengedit foto Bertrand dan mengganti dengan gambar wajah hewan. Pelaku terancam Pasal 27 ayat (3) jo Pasal 45 ayat (3) UU RI no.19 Thn. 2016 tentang ITE. Akan tetapi penggunaan pasal ini masih dinilai kurang cukup bahkan lemah untuk mendefinisikan perundungan maya di mata hukum. Sehingga banyak yg kurang efektif di persidangan.

Hal tersebut serupa juga pernah di kaji oleh Eka Nugraha Putra Doctor of Juridical Science Candidate at Indiana

University pada artikel publikasi theconversation.com. Penggunaan definisi *cyber-bullying* dalam Undang-Undangnya dapat membingungkan penegak hukum. Para penegak hukum cenderung akan menganggap pencemaran nama baik dan *cyber-bullying* adalah delik yang sama, padahal sifat kedua tindak kejahatan tersebut berbeda. Pencemaran nama baik akan menyerang reputasi / kehormatan, sedangkan *cyber-bullying* bisa berupa cacian dan bisa juga dalam bentuk intimidasi/ ancaman.

Berdasarkan terminology bahasa asing *cyber-bullying* adalah perundungan maya. KBBI dinilai kurang mengakomodir pemaknaan pada dua kata tersebut. Apa yang membedakan *cyber-bullying* dengan tradisional bullying? Pada penelitian Hwayeon Helene Shin, Valerie Braithwaite, Eliza Ahmed tahun 2015 menjelaskan *cyber-bullying* umumnya dianggap terjadi ketika satu orang (atau sekelompok orang) berulang kali melecehkan, menganiaya, atau mengolok-olok orang lain secara online atau melalui ponsel, email atau pesan instan atau media sosial, misalnya, Facebook, Twitter (Cross et al. 2009; Kowalski dan Limber 2007; Patchin dan Hinduja 2010a). Sementara definisi umum dari tradisional bullying yaitu, intensionalitas perilaku, pengulangan perilaku dan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban (Olweus 1994)

Sedangkan Barbara Coloroso membagi tiga bentuk dasar penindasan, Penindasan fisik, verbal dan relasional. Dalam konteks kasus tradisional bullying dan *cyber-bullying*, dua bentuk penindasan fisik dan verbal lebih tepat dipakai dibanding yang relasional.

Untuk memahami fenomena *cyber-bullying* diperlukan pemahaman tentang bagaimana pola kerja media dengan menggunakan pemahaman ilmu komunikasi yang komprehensif. Dengan memahami teknologi media baru dapat berdampak dan memiliki berbagai dampak. Oleh sebab itu kita juga harus memahami bagaimana cara mengatasi dampak negatif dari penggunaan media baru tersebut.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2017) menjelaskan tujuan penelitian kualitatif ialah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Tujuan penelitian kualitatif diharapkan untuk menemukan sesuatu yang terbarukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau dilakukan. Metode kualitatif, mendorong peneliti untuk menemukan pemahaman mendalam dan luas terhadap konteks sosial yang semakin kompleks, serta memahami berbagai interaksi didalamnya hingga memunculkan hipotesis yaitu pola hubungan yang dapat dikembangkan menjadi berbagai teori.

*Cyber-bullying* adalah perundungan maya merupakan fenomena yang sering terjadi tidak hanya sebagai sebab banyaknya peristiwa hukum dan pelanggaran etika di

Indonesia. Akan tetapi sebagai akibat minimnya kajian komunikasi berbasis teknologi media baru pada ranah internet. Pemahaman etika maya diharapkan menjadi cara untuk mengatasi minimnya kajian komunikasi berbasis teknologi media baru yang perlu dijadikan kesepakatan bersama/konvensi masyarakat.

Peneliti mencoba mencari pola komunikasi bagaimana suatu budaya dapat terbentuk dan menjelaskan bahwa etika maya dalam teknologi komunikasi memberikan arti secara menyeluruh mengenai teknologi itu sendiri. Pergulatan antara teknologi komunikasi sebagai determinan ataupun konstruksi sosial sebagai determinan menimbulkan banyak argumen yang tidak bisa diselesaikan. Hal itu dijawab secara konseptual oleh Richard A. Spinello mengenai Etika Maya (*cyber-ethics*) termasuk dalam kajian etika terapan atau etika khusus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perspektif ilmu komunikasi ada tradisi siberetika / *cyber-netic* yang memandang komunikasi sebagai suatu system yang berbagai elemen didalamnya saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lain. (Suryanto, 2015)

Tradisi *cyber-netic* dibagi dalam beberapa pendekatan, yaitu sebagai Basic system theory sebagai format dasar, General system theory sebagai prinsip untuk berbagai bidang yang berbeda menjadi selaras, Second order *cyber-netic* dikembangkan sebagai alternatif dua pendekatan yang lain. Tradisi ini berguna untuk memahami individu manusia sebagai perilaku komunikasi. (Nurhadi ZF, 2017)

Instagram merupakan saluran komunikasi yang dapat membentuk cara berkomunikasi melalui gambar dan teks. Seperti yang dipikirkan McLuhan bahwa budaya kita dibentuk oleh bagaimana cara kita berkomunikasi, media tersebut sebagai alat untuk memperkuat fungsi dan perasaan manusia. (Syaiful Rohim, Haji. 2016).

Perubahan budaya yang dirasakan seperti adanya perpindahan pemahaman ethics dalam konteks bullying pada tradisional bullying menjadi *cyber-bullying*. Dalam perspektif ilmu komunikasi hal ini sudah diperkenalkan oleh McQuail bahwa isu komunikasi massa akan bergeser pada komunikasi global. Akan selalu ada debat dan penelitian mengenai globalisasi media dalam hal ini media sosial. Adanya fenomena *cyber-bullying*/ perundungan maya memaksa kita untuk menemukan oposan untuk menghadapi pendangkalan etika dan hukum, salah satunya dengan membuka seluas-luasnya pemahaman tentang *cyber-ethics*.

Pada publikasi Kelly A Albin dijelaskan perbedaan antara *cyber-bullying* dan traditional bullying memiliki tiga karakteristik umum dengan bullying tradisional: 1. perilaku jahat dan agresif; 2. ketidakseimbangan kekuatan antara dua pemain; 3. perilaku berulang selama suatu periode waktu. Pada media elektronik *cyber-bullying*

lebih sulit untuk diatur dan menciptakan keuntungan bagi penindas maya yang tidak ada bagi penindas tradisional.

Perundung maya bebas dari batasan normatif dan sosial tentang perilaku mereka. Email, akun, nama samaran di ruang obrolan, program pesan instan, menghalangi kemampuan korban untuk menemukan identitas perundung. Masalah uniknya dari *cyber-bullying* adalah kemampuan untuk langsung mengirimkan konten yang menyakitkan dan memalukan kepada ribuan orang seperti komentar yang merendahkan atau kejam yang diposting gambar atau teks

### 4.1. Konsep Cyber-Ethics

Memahami *cyber-bullying*/ perundungan maya harus memahami konteks tatacara penggunaan internet yang baik, aman, dan santun. Indonesia melalui Kementerian Komunikasi Informatika Republik Indonesia mendorong kampanye Internet Sehat Aman untuk mengimbangi pengaruh konten negatif sudah sering diberitakan di berbagai media berupa pemuatan gambar porno, perjudian, nipuan, pelecehan, pencemaran nama baik, berita bohong serta dampak negatif *cyber-bullying* yang biasanya menimpa anak-anak dan sesama remaja. Bahkan kejahatan dunia maya yang dikenal sebagai *cyber-crime* sudah sampai pada peretasan situs-situs penting dalam negeri.

Permasalahan etika bukan hanya pada dunia nyata, tetapi juga pada dunia maya. Pemahaman *cyber-ethics* sudah menjadi keharusan ditengah derasnya dampak negatif dari penggunaan internet yang begitu massif. Etika internet mengkaji pada perilaku yang sesuai moral, hukum, dan isu-isu sosial dengan menggunakan komputer dan jaringan internet sebagai alat interaksi antar manusia.

Etika maya (*cyber-ethics*) termasuk dalam kajian etika terapan atau etika khusus. Menurut Richard A. Spinello (2004), etika maya dapat didefinisikan sebagai penerapan etika yang menjelaskan tentang moral, hukum, dan isu sosial dalam pengembangan dan penggunaan *cyber-technology*/ teknologi maya. Teknologi maya sebagai sebuah spektrum besar yang membentang dari perangkat komputer hingga menjangkau sekelompok jaringan komputasi informasi dan komunikasi.

Dengan demikian etika maya atau etika internet tidak sekedar membahas tentang tata cara penggunaan internet yang baik, aman, dan santun yang mana hal tersebut tergolong ke dalam etiket internet. Akan tetapi lebih jauh melampaui hal tersebut sehingga etika internet dapat mengkaji permasalahan moral, hukum, dan isu sosial yang bisa berhubungan dengan penggunaan komputer dan jaringan internet sebagai penunjang interaksi antar manusia.

Berdasarkan sumber KBBI, bahwa kata Etika adalah ilmu tentang apa yang baik dan yang buruk dan tentang hak dan moral. Asal kata etika berakar dari kata *ethos* dalam bahasa Yunani yang berarti suatu adat, pola

bertindak, tempat tinggal dan kebiasaan. Etika merupakan cabang filsafat yang mempelajari makna baik dan buruk, benar dan salah, serta kewajiban moral. Etika juga dapat berarti perilaku manusia yang aktual, peraturan dan ideal-ideal yang memerintahnya. (Lavine,1984)

Etika pernah dipahami sebagai ajaran tentang seni hidup bijaksana. Etika memberikan jawaban atas manusia agar hidupnya bermakna. Sedangkan Etik yang berasal dari kata Etiket dalam bahasa Prancis, etiquette. Etiket berkaitan perilaku atau langkah-langkah perbuatan. Secara singkat mengacu pada peraturan sopan santun dalam hidup pribadi, pergaulan dan kemasyarakatan (Mangunhardjana, 2001)

Penggunaan Istilah "*cyber-ethics*" digunakan untuk merujuk pada bidang studi yang meneliti masalah moral, hukum, dan sosial yang melibatkan *cyber-technology*. *Cyber-technology*, pada gilirannya mengacu pada spektrum komputasi yang luas / teknologi informasi dan komunikasi yang berkisar dari komputer yang berdiri sendiri untuk kelompok perangkat dan teknologi jaringan saat ini. Banyak dari teknologi ini termasuk perangkat dan aplikasi yang terhubung ke komputer milik pribadi jaringan serta ke Internet itu sendiri.

#### 4.2. Konsep Cyber-Technology

*Cyber-technology* mengacu pada berbagai perangkat komunikasi, komputer yang berdiri sendiri terhubung dengan berbagai jaringan, teknologi komputasi dan komunikasi. Teknologi ini termasuk perangkat seperti telepon pintar, iPod, pribadi komputer (desktop dan laptop), dan komputer mainframe besar.

Jaringan komputer yang dimiliki secara pribadi yang menjangkau wilayah geografis seperti gedung perkantoran atau kampus kecil. Internet dapat dipahami sebagai jaringan jaringan komputer yang saling terhubung. Sebuah sintesis teknologi informasi dan komunikasi kontemporer, Internet berevolusi dari inisiatif Departemen Pertahanan Amerika Serikat sebelumnya (pada 1960-an) dikenal sebagai ARPANET. Tidak seperti WAN dan LAN, yang dimiliki secara pribadi jaringan komputer, internet umumnya dianggap sebagai jaringan publik, banyak informasi yang tersedia di internet berada di "ruang publik" dan dengan demikian tersedia bagi siapa saja.

Ada Empat Fase Pengembangan *cyber-technology*:

##### 1. Fase Phase 1950s–1960s :

Fitur Teknologi: Mesin yang berdiri sendiri (large mainframe computers).

Masalah Terkait: Artificial intelligence (AI), database privacy ("Big Brother").

##### 2. Fase 1970s–1980s :

Fitur Teknologi: Minicomputers dan the ARPANET; komputer desktop yang saling terhubung melalui jaringan yang dimiliki secara pribadi.

Masalah Terkait: Isu dari Fase 1 ditambah masalah yang terkait intellectual property dan software piracy, computer crime, and communications privacy.

##### 3. Fase 1990s–present :

Fitur Teknologi: Internet, World Wide Web, dan early "Web.2.0" applications, environments, and forums.

Masalah Terkait: Isu dari Fase 1 dan 2 ditambah kekhawatiran tentang free speech, anonymity, legal jurisdiction, behavioral norms in virtual communities.

##### 4. Present to near future :

Fitur Teknologi: Konvergensi teknologi informasi dan komunikasi dengan nanoteknologi dan bioteknologi; meningkatkan penggunaan sistem otonom.

Masalah Terkait: Isu dari Fase 1 - 3 ditambah kekhawatiran tentang agen elektronik buatan ("bots"). dengan kemampuan pengambilan keputusan, dan perkembangan di nanocomputing, bioinformatika, dan kecerdasan ambient.

#### 4.3. Fenomena Cyber-bullying di Instagram

Pada Fase 1990 hingga hari ini, perkembangan teknologi maya selain mengalami perkembangan yang positif, tetapi mempunyai efek negatif seperti kebebasan berbicara, anonimitas, yurisdiksi hukum, norma perilaku dalam komunitas virtual. Sehingga permasalahan perundungan maya selalu dihadapkan dengan etika dan moralitas.

Fenomena *cyber-bullying*/penindasan maya pada Instagram. Dapat dialami oleh semua orang baik orang biasa dan public figure. Pada kasus yang ekstrem perundungan terjadi pada bentuk konten berupa video dan teks.

Instagram merupakan aplikasi pengambilan foto dan berbagi gambar. Memiliki kelebihan untuk menambahkan filter agar terlihat retro, dan kemudian membagikannya dengan situs-situs seperti Twitter, Flickr, Tumblr, dan Facebook. Fungsi lain adalah jejaring sosial sederhana dari foto orang lain. Anda dapat "menyukai" atau mengomentari foto, konten dan melihat apa yang baru. Inilah salah satu alasan mengapa itu menjadi sangat populer dengan cepat. Akan tetapi ada beberapa kelemahan dalam instagram, seperti user lain dapat memberi komentar sebagai respons terhadap suatu konten. Berupa komentar negatif, mengancam, serta menyebarkan postingan dan penggunaan profil akun anomali tertentu untuk melakukan perundungan maya.

Pada awal November 2019 Artis Presenter Ruben Onsu membuat laporan ke ranah hukum terhadap oknum pengguna media sosial instagram yang penghina putranya. Bertrand Peto menjadi korban aksi perundungan maya berawal ketika pelaku mengedit foto Bertrand dan

mengganti dengan gambar wajah hewan. Belakangan diketahui kalau pelaku perundungan adalah anak di bawah umur. (Kompas.com, 18 Januari 2020)

Beberapa bulan kemudian terdapat dalam video berdurasi kurang dari satu menit tersebut, terlihat seorang remaja yang berbicara di depan kamera. Ia menyebutkan jika Bertrand adalah *anak pungut*. Menurut pelaku perundung maya tersebut bahwa Bertrand tidak memiliki wajah ganteng, bahkan ia merasa lebih tampan dari anak asuh Ruben. Kemudian dalam videonya terlihat memukul layar ponsel dan memperlihatkan *gesture* kekesalan. Kemudian kelanjutan dari peristiwa tersebut Ruben merespon dengan statement "STOP menggunakan kata *Anak pungut*". tulis Ruben. (Suara Jogja.id, 04 Desember 2020)

Dalam konteks Instagram sebagai sebuah aplikasi menghadapi perundungan maya, instagram sudah pernah merespon hasil survei Ditch The Label yang menyimpulkan bahwa tercatat fakta satu dari lima remaja di Inggris merupakan korban *cyber-bullying*. Tanggapan dari pihak Policy Chief Instagram bahwa Instagram terus meningkatkan layanannya untuk memberantas *cyber-bullying*. Policy Chief Instagram, Michelle Napchan mengatakan bahwa komentar yang diposting orang lain dapat berdampak besar dan karenanya kami berinvestasi pada teknologi untuk membantu Instagram menjadi platform yang aman dan positif. Teknologi machine learning pada Instagram memungkinkan komentar-komentar kasar dapat diblok dari akun user secara otomatis. Instagram juga memberikan pilihan bagi user untuk menonaktifkan komentar, atau membuat daftar kata dan emoji yang ingin mereka sensor dari kolom komentar (kompas.com, 21 Juli 2017)

Korban perundungan maya remaja dan beberapa pelaku juga tergolong usia remaja. Dapat dipastikan kesadaran tentang etika dan moral belum bisa dipahami dengan baik. Bahkan tidak memahami resiko hukum yang meliputi hal tersebut. Peneliti menduga anak-anak dan remaja begitu mudahnya memiliki, memalsukan akun. Sehingga konsekuensi tentang dampak akibat dari memiliki akun tidak tereduksi dengan baik. Instagram sebagai platform harus dipertanyakan ulang, bagaimana kemampuan memfilter calon penggunaanya supaya tidak menasar kepada anak-anak dan mengedukasi remaja untuk memahami konsekuensi memiliki akun instagram.

#### 4.4. Menangkal Cyber-bullying

Banyaknya dukungan dari berbagai pihak (Pemerintah & Aktivistis) untuk melakukan proteksi terhadap korban perundungan tradisional dan perundungan maya. Pemerintah melalui Kominfo mengkampanyekan INSAN (Internet Sehat dan Aman). Sosialisasi dilakukan dengan interaksi langsung kepada masyarakat dan menggunakan media cetak dan elektronik serta tatap muka.

Kegiatannya didelegasikan kepada pemerintah daerah, IDKITA Kompasiana, Yayasan Kita, Buah Hati, ICT Watch dan AWARI. Salah satu program yang menjadi bukti nyata yaitu "Insan Masuk Pesantren" di Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat. Sedangkan diluar pulau jawa sosialisasi INSAN diselenggarakan di perbatasan Indonesia-Malaysia (Entikong, Kalimantan Barat).

Pengakuan kinerja pemerintah dalam sosialisasi tersebut diberikan apresiasi oleh Museum Rekor Indonesia (MURI) di Manado untuk pemecahan rekor "Pemrakarsa Sosialisasi Internet dengan Peserta Terbanyak". Serta kerjasama kampanye Hari Internet Sehat Sedunia (Safer Internet Day) antara pemerintah dengan pihak swasta seperti Asia Internet Coalition (AIC) yang terdiri dari Google, Yahoo, Ebay, Skype dan PayPal. Kominfo juga menggelar bentuk sosialisasi lainnya untuk memperkenalkan kampanye INSAN seperti Kominfo Goes To Mall yang merupakan kolaborasi antara Ditjen Aplikasi Informatika, Balitbang Kominfo dan Pemerintah Daerah

Membangun kesadaran internet aman sehat merupakan tanggungjawab bersama khususnya pada tingkatan regulasi yang menjadi domain pemerintah untuk menghindari kejahatan perundungan maya di internet. Mengedukasi beberapa prinsip dasar etika di dunia nyata berlaku pula di dunia maya. Sehingga perlu ditanamkan semenjak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (*cyber-ethics*) yang menjadi domain dunia pendidikan. Kehadiran internet sehat dan aman dirasakan perlu disosialisasikan pendidikan formal yang menjadi domain para akademisi.

Ditch The Label sebagai lembaga donasi anti-bullying juga merilis berbagai tips untuk menangkal perundungan maya. Pada artikel yang berjudul *Cyber-bullying: Top 9 Tips On Overcoming It*, memberikan solusi bagaimana untuk mengatasi perundungan maya.

##### 1. Jangan Menanggapi

Jangan membalas apa pun yang telah dikatakan atau membalas dengan melakukan hal yang sama kembali. Mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan atau memposting sesuatu yang memalukan sebagai balas dendam dapat memperburuk keadaan atau bahkan membuat Anda mendapat masalah.

##### 2. Screenshot

Jika bisa, ambil tangkapan layar dari apa pun yang menurut Anda mungkin merupakan penindasan maya dan simpan catatan itu di komputer atau ponsel Anda.

##### 3. Blokir dan Laporkan

Sebagian besar platform online memiliki fungsi ini, pastikan Anda memblokir dan melaporkan pengguna yang melanggar ke platform media sosial yang sesuai. Atau bicarakan dengan kami tentang menghapusnya!

##### 4. Bicaralah

Anda mungkin tidak merasakannya saat itu, tetapi *cyber-bullying* dapat memengaruhi Anda dengan berbagai cara. Anda tidak sendiri. Berbicara dengan seseorang tentang penindasan tidak hanya membantu Anda mencari dukungan tetapi juga mendokumentasikan bukti dan akan membebani bahu Anda.

**5. Seberapa Serius?**

Nilai seberapa serius *cyber-bullying* itu. Jika ini adalah panggilan nama ringan dari seseorang yang tidak Anda kenal, mungkin lebih mudah untuk hanya melaporkan dan memblokir pengguna tersebut. Jika lebih serius, bicaralah dengan kami atau orang dewasa tepercaya. Baik itu orang tua / wali Anda, anggota keluarga yang lebih tua atau guru di sekolah.

**6. Laporkan**

Jika Anda mengalami penindasan maya dari seseorang yang bersekolah atau kuliah dengan Anda, laporkan ke guru. Jika seseorang mengancam Anda, memberikan informasi pribadi Anda atau membuat Anda takut akan keselamatan Anda, hubungi Polisi atau orang dewasa secepat mungkin.

**7. Miliki Ranah Pribadi**

Kami menganjurkan agar Anda menjaga agar pengaturan privasi media sosial Anda tetap tinggi dan jangan terhubung dengan siapa pun yang tidak Anda kenal secara offline. Anda tidak akan berbicara dengan sembarangan orang di jalan, jadi mengapa melakukannya secara online? Orang mungkin tidak selalu seperti yang mereka katakan dan Anda dapat menempatkan Anda dan orang yang paling Anda sayangi dalam risiko. Pelajari tentang catfishing di sini.

**8. Bicaralah dengan Mereka**

Kadang-kadang mungkin tepat untuk meminta seorang guru atau orang dewasa yang bertanggung jawab menjadi tuan rumah mediasi antara Anda dan orang yang menindas Anda secara online jika mereka bersekolah atau kuliah yang sama dengan Anda. Mediasi bisa menakutkan tetapi seringkali sangat kuat. Ini pada dasarnya adalah percakapan tatap muka antara Anda dan orang yang menindas Anda dalam lingkungan yang terkendali dan setara. Ini adalah cara proaktif dan efektif untuk menangani penindasan maya.

**9. Simpati**

Ingatlah selalu bahwa orang yang bahagia dan aman tidak menindas orang lain. Orang yang melakukan penindasan juga mengalami masa-masa sulit dan sering kali membutuhkan banyak bantuan dan dukungan. Hal itu tidak membuat apa yang mereka lakukan menjadi benar, tetapi hal itu memberikan beberapa wawasan dan pemahaman dan membantu meyakinkan Anda bahwa itu bukan kesalahan Anda.

## KESIMPULAN

Pendekatan Ilmu Komunikasi dalam memahami fenomena *cyber-bullying* sangat diperlukan untuk memperkaya khasanah penelitian teknologi media baru. Dengan memahami konsep *Cyber-Ethics*, konsep *Cyber-technology* diharapkan dapat menjawab isu-isu free speech, anonymity, legal jurisdiction, behavioral norms in virtual communities dan *cyber-bullying* sebagai dampak sampingan dari munculnya teknologi Internet, World Wide Web, dan early “Web.2.0” applications.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjelaskan bagaimana *fase Present to near future* mengenai Konvergensi teknologi informasi dan komunikasi dengan nanoteknologi dan bioteknologi, meningkatkan penggunaan sistem otonom. Serta mengatasi kekhawatiran tentang agen elektronik buatan (“bots”). Perkembangan nanocomputing, bioinformatika, dan kecerdasan ambient. Hal tersebut diharapkan dapat diteliti, karena merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembahasan tentang *Cyber-technology* yang mampu menjawab berbagai fenomena akibat interaksi manusia dengan perangkat komputer.

## REFERENSI

- Hwayeon Helene Shin, Valerie Braithwaite, Eliza Ahmed (2015) *Cyber- and face-to-face bullying: who crosses over?*. Springer Science+Business Media Dordrecht, May 2016
- Kelly A. Albin (2012) *Bullies In A Wired World: The Impact Of Cyberspace Victimization On Adolescent Mental Health And The Need For Cyberbullying Legislation in Ohio*. *Journal Of Law And Health*, Vol. 25:155, 2012
- McQuail, Denis (2012). *Teori Komunikasi Massa* McQuail. Salemba Humanika. Jakarta
- Nurhadi, Zikri Fachrul (2017). *Teori Komunikasi Kontemporer*. Kencana. Jakarta
- Sobur, Alex. 2017. *Kamus Besar Filsafat*. Pustaka Setia. Bandung
- Spinello, Richard. (2000). *Cyberethics: morality and law in cyberspace*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pustaka Setia. Bandung

Syaiful Rohim, Haji. (2016). Teori komunikasi: perspektif, ragam dan aplikasi. Rineka Cipta. Jakarta

Yanti, Nurrahma (2018) Fenomena Cyberbullying Pada Media Sosial Instagram. Jurnal Pustaka Ilmiah, Vol. 4, Nomor 1, Juni 2018

<https://tekno.kompas.com/read/2017/07/21/12520067/instagram-jadi-media-cyber-bullying-nomor-1?page=all#:~:text=KOMPAS.com%20%2D%20Instagra%20menjadi%20media.internet%2C%20alias%20cyber%2Dbullying.>

[https://www.aminef.or.id/merunut\\_lemahnya\\_hukum\\_cyberbullying\\_di\\_indonesia/#:~:text=Data%20kasus%20cyberbullying%20di%20Indonesia,bullying%20mencapai%2022%2C4%25](https://www.aminef.or.id/merunut_lemahnya_hukum_cyberbullying_di_indonesia/#:~:text=Data%20kasus%20cyberbullying%20di%20Indonesia,bullying%20mencapai%2022%2C4%25)

<https://www.ditchthelabel.org/9-tips-on-overcoming-cyberbullying/>

[https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet\\_sehat](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat)

<https://www.kompas.com/hype/read/2020/01/18/113000966/kronologi-dan-perkembangan-kasus-bullying-betrand-peto?page=all>

## PROFIL PENULIS

Muhammad Irfan, Lahir di Jakarta, 16 Juni 1984, menyelesaikan pendidikan formal dasar, menengah pertama dan SMA 3 Jakarta (2002) di Jakarta Selatan. Kemudian meneruskan kuliah di UHAMKA dan lulus S1 (2002-2008). Untuk membangun kemampuan berwirausaha dan bidang usaha kreatif, tahun 2007 menjalankan perusahaan dibidang Advertising dan Media Luar Ruang selama 10 tahun. Pada Tahun 2017-2019 melanjutkan studi S2 Program Magister Ilmu Komunikasi di Universitas Mercu Buana Jakarta. Kemudian Tahun 2019 Penulis di rekrut menjadi dosen di Universitas Bina Sarana Informatika. serta menjadi dosen di UHAMKA.

Selain mengajar, penulis aktif dalam kegiatan Koperasi dan UMKM wilayah Banten, guna membangun leadership dan karakter berbisnis masyarakat Banten. Adapun kegiatan organisasi masyarakat, penulis menjadi relawan pada kegiatan-kegiatan Muhammadiyah. Penulis juga aktif dalam penelitian masalah bisnis, teknologi, komunikasi, budaya dan politik, serta masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan melakukan pengabdian masyarakat. Semua pengalaman praktis dibidang komunikasi dan bisnis menjadi bekal dalam berekspresi pada karya tulis jurnal ilmiah dan artikel di media massa.