

# PERLINDUNGAN HUKUM TINDAK PIDANA CYBERBULLYING TERHADAP ANAK DALAM PERMAINAN ONLINE

Ayusha Reva Alvira, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail  
[ayushasone@gmail.com](mailto:ayushasone@gmail.com)

I Gusti Ngurah Nyoman Krisnadi Yudiantara, Fakultas Hukum Universitas Udayana,  
e-mail [krisnadiyudiantara@unud.ac.id](mailto:krisnadiyudiantara@unud.ac.id)

## Abstrak

*Perundungan telah berubah dari fisik menjadi virtual yang dikenal dengan istilah Cyberbullying. Dengan perkembangan teknologi yang pesat Cyberbullying mulai terjadi pada berbagai media teknologi salah satunya pada permainan online yang mudah dinjangkau oleh setiap kalangan usia salah satu yang paling rentan adalah anak. Pada sistem hukum Indonesia belum terdapat peraturan mengenai Cyberbullying pada permainan online. dengan demikian diperlukan payung hukum yang jelas guna memberikan kepastian hukum pada pelaku dan korban dari Cyberbullying pada permainan online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak cyberbullying, karakteristiknya dalam permainan online, dan relevansinya dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Indonesia. Metode normatif melalui perundang-undangan dan pendektatan kasus digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian mengidentifikasi kebutuhan peningkatan ketegasan hukum dan efektivitas penegakan dalam menghadapi ancaman cyberbullying. Pemahaman mendalam terhadap kerangka hukum lokal memberikan kontribusi pada rekomendasi kebijakan yang dapat memperkuat perlindungan cyberbullying dalam permainan online.*

*Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Cyberbullying, Anak, Permainan Online*

## Abstract

*Bullying has changed from physical to virtual, known as Cyberbullying. With the rapid development of technology, cyberbullying is starting to occur in various technological media, one of which is online games which are easily accessible to all age groups, one of the most vulnerable being children. In the Indonesian legal system there are no regulations regarding Cyberbullying in online games. Thus, a clear legal umbrella is needed to provide legal certainty to perpetrators and victims of cyberbullying in online games. This journal investigates the legal protection against cyberbullying crimes targeting children in online games, with a focus on the Indonesian legal context. The research analyzes the impact of cyberbullying, its characteristics in online games, and the relevance of the Electronic Information and Transactions Law of Indonesia. This research method is a normative research method with a case and legislation approach. Findings identify the need for enhanced legal clarity and enforcement effectiveness in addressing the threat of cyberbullying. A deep understanding of the local legal framework contributes to policy recommendations that can strengthen child protection in the digital world.*

*Keywords: Legal Protection, Cyberbullying, Children, Online Game*

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Pada peningkatan perusahaan industri sekarang dengan berbagai teknologi saat ini, sangat mudah untuk mengubah gaya hidup seseorang dalam kegiatan sehari-hari. Kehadiran teknologi membuat informasi dapat diakses serta disebarluaskan dengan mudah dan cepat oleh para penggunanya di seluruh dunia tanpa melihat waktu dan jarak maupun kalangan usia.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Lembaga Survei Markplus Insightper pada tahun 2013 dan statistik resmi dari kementerian komunikasi dan informasi pada tahun 2014 menunjukan bahwa cara orang melihat komunikasi di era digital berubah karena penggunaan internet. Di Indonesia, ada sekitar 75,57 juta pengguna internet, dengan 82 juta di antaranya saat ini berusia 15 hingga 22 tahun.<sup>1</sup>

Dampak dari adanya kemudahan mengakses internet salah satunya adalah semakin meningkatnya penggunaan permainan *online*. Anak-anak sekarang sangat terlibat dalam permainan *online* memberikan pengalaman interaktif dan hiburan yang semakin meluas. Namun, pertumbuhan teknologi ini juga membawa risiko, terutama dalam bentuk tindakan *cyberbullying*. Dalam lingkungan permainan *online*, anak-anak mungkin menjadi target pelecehan verbal, intimidasi, atau ancaman yang dapat membahayakan kesejahteraan psikologis mereka.

Pentingnya perlindungan hukum terhadap tindakan *cyberbullying* di dalam permainan *online* menjadi semakin mendesak seiring dengan meningkatnya prevalensi kasus-kasus yang dilaporkan. Berbagai kejadian *cyberbullying* dalam konteks permainan *online* telah

Membuktikan anak-anak memiliki kecenderungan yang lebih besar terhadap penyalahgunaan beserta pelecehan verbal oleh sesama pemain. Oleh karena itu, penelitian ini ingin memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang kerangka hukum yang ada dan efektivitasnya dalam melindungi anak-anak dari ancaman *cyberbullying* di dunia permainan digital.

Seiring dengan meningkatnya kompleksitas dunia permainan *online*, perlindungan hukum perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan pola perilaku anak-anak. Lingkungan permainan *online* sering kali menampilkan interaksi yang kompleks antara pemain dari berbagai latar belakang, sehingga perlindungan terhadap anak-anak perlu mempertimbangkan dinamika ini. Pemahaman mendalam tentang karakteristik *cyberbullying* dalam permainan *online* akan memberikan wawasan yang diperlukan untuk mengembangkan solusi perlindungan hukum yang lebih efektif dan relevan dengan konteks digital saat ini.

Sementara itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengevaluasi dan meningkatkan kerangka hukum yang berlaku dalam ranaht nasional bahkan internasional. Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan kelemahan-kelemahan dalam perlindungan hukum yang ada, serta mengeksplorasi kemungkinan perbaikan atau penyempurnaan yang diperlukan. Dengan pemahaman mendalam terhadap isu-isu ini, diharapkan dapat dihasilkan rekomendasi kebijakan yang konkret dan berkelanjutan

---

<sup>1</sup> Ramadhani, Kania, and Maulana Irfan. 2021. "Peran Yayasan Sejiwa Sebagai Lembaga Pelayanan Sosial Dalam Mempengaruhi Kebijakan Melalui Kebijakan Keselamatan Anak (Kka) Id-Cop (Indonesia Child Online Protection)." *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* 3 (2): 137. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v3i2.35146>

untuk melindungi anak-anak dari tindakan *cyberbullying* dalam konteks permainan *online*.

Perlindungan hukum bagi setiap orang yang memanfaatkan teknologi sangat diperlukan karena ketika terdapat peristiwa pidana, aturan hukumnya dominan berkonsentrasi terhadap jeratan hukuman bagi pelaku yang berakibat pada terbaikannya hak-hak korban. Hal demikian terjadi karena faktor kurangnya kesadaran dari masyarakat sendiri, selain itu *cyberbullying* terhadap anak pada permainan *online* sangat sedikit dilaporkan kepada pihak berwajib. Kurangnya perlindungan hukum terhadap tindakan *Cyberbullying* terhadap anak melalui permainan *online* dikhawatirkan akan berdampak kepada stabilitas anak bangsa serta semakin berkembangnya perilaku tersebut.

Terdapat penelitian terdahulu dari Jurnal Ilmu Hukum yang ditulis oleh Yaumi Ramdhani dan Ufran yang berjudul “Teknik Pencegahan Kejahatan *Cyberbullying* Dalam Game *Online* Berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (Moba)*.” Dalam penelitian tersebut terdapat fokus pembahasan yang membahas bagaimana cara mencegah kejahatan *cyberbullying* yang terjadi di dalam permainan *online* berbasis *multiplayer online battle arena*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pembahasan mengenai kejahatan *cyberbullying* yang terjadi dalam permainan *online*. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah penelitian ini tidak hanya membahas pencegahan *cyberbullying*, tetapi juga mengusut penyebab, dampak, dan pengaturan hukum yang berlaku dalam kasus *cyberbullying* terkhusus pada anak. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada permainan *online* berbasis *multiplayer online battle arena*, tetapi pada permainan *online* secara menyeluruh.

## 1.2. Rumusan Masalah

- a. Apa penyebab, dampak, dan pengaturan hukum dari *cyberbullying* terhadap anak dalam permainan *online*?
- b. Bagaimana upaya pencegahan tindak pidana *cyberbullying* terhadap anak?

## 1.3. Tujuan Penulisan

Jurnal ini ditulis dengan maksud tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penyebab dan dampak dari *cyberbully* terhadap anak yang terjadi saat anak memainkan permainan secara *online*.
- b. Untuk mengetahui bentuk peraturan yang berlaku secara nasional tertuju pada generasi muda yang menjadi korban *cyberbully* dalam permainan *online*.
- c. Untuk mengetahui upaya untuk mencegah tindak pidana *cyberbully* terhadap anak.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian untuk jurnal “Perlindungan Hukum Tindak Pidana *Cyberbullying* terhadap Anak dalam Permainan *Online*” menggunakan metode penelitian normatif berfokus pada hukum positif. Bentuk pendekatan penelitiannya sendiri adalah pendekatan yuridis normatif. Dikarenakan undang-undang yang kabur mengenai *cyberbullying* yang terjadi pada anak saat bermain game *online*, penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan mempelajari teori, konsep, dan asas-asas hukum yang berkaitan dengan *cyberbullying* pada anak. Bahan hukum utama penelitian ini adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan

UU No.19 Tahun 2016 tentang Perlindungan Anak. Data hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari literatur kepustakaan, termasuk buku, jurnal, dan artikel.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Penyebab dan Dampak dari *Cyberbullying* Terhadap Anak dalam Permainan *Online*

*Cyberbullying* adalah istilah yang mengacu pada perilaku perundungan sosial yang dilakukan secara elektronik. *Cyberbullying* dapat terjadi dalam berbagai bentuk, tetapi yang paling sering terjadi adalah pelecehan, menghina, mencaci, dan menyebarkan informasi pribadi korban. Saat ini, permainan *online* merupakan salah satu pusat terjadinya *cyberbullying*. Permainan *online* dapat diakses oleh semua kalangan umur, berbeda dengan media sosial yang umumnya memiliki batasan umur untuk mendaftarkan akun.

Generasi muda yang bermain permainan *online* lebih memiliki kecenderungan yang lebih besar dalam mengalami *cyberbullying* dibandingkan anak-anak yang tidak bermain permainan *online*. Terdapat faktor yang menyebabkan hal ini, yaitu:

- Kemudahan akses. Anak-anak dapat dengan mudah mengakses permainan online melalui perangkat seluler atau komputer. Hal ini membuat mereka lebih mudah untuk diserang oleh pelaku *cyberbullying*.
- Anonimitas. Pelaku *cyberbullying* sering kali menyembunyikan identitasnya. Hal ini membuat mereka merasa lebih berani untuk melakukan *cyberbullying*.
- Keterbukaan. Permainan online sering kali mengharuskan pemain untuk saling berinteraksi. Hal ini membuat pemain lebih rentan untuk menjadi sasaran *cyberbullying*.

Penyebab terjadinya perundungan secara elektrik dapat berasal dari berbagai hal, contohnya lingkungan, karakteristik kepribadian, pandangan atau persepsi pelaku terhadap korban, dan peran interaksi antara orang tua dengan anak.<sup>2</sup> Pengalaman kekerasan di tempat umum menunjukkan tingkat kejahatan *cyberbullying*, terutama dikalangan remaja yang tidak dipublikasikan oleh orang tua. Pengalaman kekerasan yang pernah dialami oleh anak, baik secara langsung maupun melalui permainan online, dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam *cyberbullying*.

Selain itu, kebanyakan orang yang melakukan *cyberbullying* mengungkapkan alasan mereka melakukan perundungan terhadap korban karena karakteristik atau sifat korban yang mengundang mereka untuk melakukan intimidasi.<sup>3</sup> Sifat yang mengundang tersebut bersifat subjektif, karena berasal dari ketidaksukaan pelaku terhadap sifat maupun karakteristik korban dan tidak memiliki batasan.

Dengan penjelasan ini dapat dilihat bahwa tanggapan dan atraksi seseorang terhadap seseorang menjadi pengaruh sikap terhadap individu lain. Permainan online yang kerap menjadi wadah terhadap *cyberbullying* ini antara lain *Mobile Legends: Bang-Bang*, *Point Blank*, *Counter Strike*, serta game lain yang berbasis terhadap interaksi dengan pemain lainnya secara online. Dalam permainan online biasanya terjadi karena

---

<sup>2</sup> Disa, M. (2011). Faktor-Faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja. Paper seminar dan workshop APSIFOR Indonesia, Semarang, Indonesia.

<sup>3</sup> Satalina, D. (2014). Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2), 294 -. <https://doi.org/10.22219/jipt.v2i2.2003>

korban tidak paham dalam menjalankan permainan online sehingga timbul suatu perilaku tidak menyenangkan terhadap korban tersebut. <sup>4</sup>Selain itu, pelaku meluapkan amarahnya terhadap perilaku korban melalui perundungan secara elektronik.

Dalam permainan online, pengguna dapat bermain dengan menggunakan identitas rahasia atau palsu. Sehingga, pemain bisa leluasa bertingkah laku tanpa perlu merasa khawatir dan takut identitasnya akan diketahui oleh pemain lainnya. Keunikan ini sering digunakan oleh pelaku cyberbullying untuk melakukan aksinya.

Peran orang tua sangat esensial terhadap pertumbuhan dan peningkatan anak, serta penciptaan sifat anak. Sehingga, peran orang tua memiliki dampak terhadap timbulnya perilaku bully dalam anak. Pertama, anak kerap meniru perilaku yang dia lihat dari orang tuanya. Jika orang tua menunjukkan perilaku kekerasan kepada pasangan, anak, atau kerabat lainnya, besar kemungkinan bagi anak untuk meniru tindakan tersebut. Kedua, cara orang tua mengasuh anak.<sup>5</sup> Pola otoriter, di mana orang tua otoriter, pemaarah, dan tidak mudah menerima kritik dan saran. Pola asuh ini akan berdampak terhadap bagaimana anak menanggapi orang di sekitarnya. Ketiga, orang tua berperan dalam mengawasi pergaulan anak dalam dan luar sekolah. Lingkungan di luar sekolah ini mencakup pergaulan anak di dunia internet, termasuk dalam permainan online. Meski terlihat sulit, namun penanaman pemahaman kepada anak sedari dini bisa diterapkan oleh orang tua demi pencegahan tumbuhnya sifat perundungan dalam diri anak.

Dampak dalam *Cyberbullying* dirasakan tidak untuk korban saja, tetapi juga berdampak pada pelaku. Bagi pelaku, dampak dilakukannya *cyberbullying* adalah rasa percaya diri yang tinggi dan cenderung *narcissist*, kurangnya empati, meningkatnya sifat agresif, dan susah mengontrol emosi. Dibandingkan pelaku, korban tentunya mendapatkan dampak yang lebih banyak dan lebih beresiko. Dampak *cyberbullying* terhadap korban hampir serupa dengan *traditional bullying*. Secara psikologis, anak yang menjadi korban *cyberbullying* akan merasa tidak aman dan gugup, menurunnya rasa percaya diri, ketakutan secara berlebihan, menghindari interaksi sosial, dan menarik diri dari umum. Secara fisik, korban terkena dampak seperti sakit kepala, gangguan tidur, kehilangan nafsu makan, jantung sering berdebar kencang dan merasa mual.

Usaha dan upaya dalam perlindungan anak bertujuan untuk menimbulkan rasa aman ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajiban seorang anak. Kegiatan ini memiliki akibat hukum, dalam kaitan dengan hukum tertulis bahkan tidak tertulis. Bentuk tindak perundungan yang sering dialami oleh anak yang memainkan permainan *online* adalah *flaming* dan *harrasment*. *Flaming* merupakan "perseteruan" dengan mengirim pesan yang dikirim secara elektronik dan berisi perkataan yang vulgar dan dilakukan secara online. <sup>6</sup>Peristiwa *cyberbullying* di permainan *online*, pertengkaran

---

<sup>4</sup> Tribuono, Enrico Alend, Nunik Hariyani, and Zulin Nurchayati. "Analisis Toxic Behavior Dalam Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang." *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 25, no. 1 (2024): 37-47. <https://doi.org/10.33319/sos.v25i1.157>

<sup>5</sup> Aswat, H., La Ode Onde, M. K., & Ayda, B. (2022). Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9105-9117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3389>

<sup>6</sup> Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja. *Khazanah alHikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 4(1), 35- 44. [https://doi.org/10.24252/kah.v4i1a3Sanditaria,W.\(2012\).AdiksiBermainGameOnlinepadaAnakUsiaSekolahdiWarungInternetPenyediaGameOnlineJatinangorSumedang.Studentse-Journal,1\(1\),32.](https://doi.org/10.24252/kah.v4i1a3Sanditaria,W.(2012).AdiksiBermainGameOnlinepadaAnakUsiaSekolahdiWarungInternetPenyediaGameOnlineJatinangorSumedang.Studentse-Journal,1(1),32.)

pendapat menggunakan fitur chat, juga dikenal sebagai fitur pesan teks. Namun, pemikirannya didefinisikan sebagai *harrasment* yang memiliki definisi berupa tindakan mengirim chat kasar, kejam, hinaan dan memiliki sifat menyerang yang dilakukan dengan konstan dalam jangka waktu tertentu dan memiliki tujuan merendahkan dan mempermalukan.

Di Indonesia, pengaturan hukum positif untuk melindungi hak anak sudah memiliki Peraturan tersendiri, tercantum dalam UU No. 35 Tahun 2014 perubahan atas UU No. 23 Tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak menjelaskan, “perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.”

Pasal 27 UU ITE mengatur tentang *cyberbullying* terkhusus ayat 3, yang berbunyi “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.” Peraturan ini dapat digunakan untuk menjerat pelaku *cyberbullying* yang memenuhi 2 unsur, diantaranya objektif dan subjektif.

1. Unsur objektif diantaranya;
  - a. Mentranmisi dan mendistribusi
  - b. Perbuatan bertentangan dengan hukum, dimaksud tidak memiliki hak
  - c. Perbuatan memiliki objek informasi dan dokumen elektronik dimana berisi pencemaran yang bermaksud menghina
2. Unsur subjektif merupakan dengan sengaja melakukan perbuatan salah

Selanjutnya, untuk jeratan hukum dalam Pasal 45 UU ITE terkhusus dalam ayat 3 yang berkaitan dengan *cyberbullying* menyebutkan, “Setiap Orang yang 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.

Maka dari itu, huukum yang berlaku di Indonesia sudah terdapat pengaturan mengenai *cyberbullying*. Namun, *Cyberbullying* yang disebutkan dalam Pasal 27 ayat (3) tidak terdapat penjelasan secara detail melalui apa korban menerima perilaku *cyberbully* dari pelaku.

Komponen ketentuan umum menjelaskan apa yang dimaksud dengan “informasi elektronik”. Informasi elektronik dapat berupa satu atau sekumpulan data elektronik, seperti tulisan, suara, peta, gambang, foto, rancangan, EDI, e-mail, telegram, telecopy, teleks, atau sejenisnya, huruf, angka, tanda, simbol, kode, atau perforasi yang telah diolah dan memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang lain. Oleh karenanya, muncul kerancuan dan keraguan mengenai apakah fitur chat dalam permainan online termasuk ke dalam jenis dari informasi elektronik.

Akibat adanya kekaburan hukum, tindakan *cyberbullying* di dalam permainan *online* akan terus-menerus terjadi karena tidak ada sanksi hukum tegas yang mengikatnya. Apabila dibandingkan dengan *cyberbullying* di media sosial dan perundungan secara langsung, *cyberbully* yang terjadi terhadap anak di permainan *online*

memiliki dampak yang sama besarnya. Sehingga perundungan yang terjadi secara elektronik dalam permainan *online* tidak bisa diremehkan pengaruhnya. 2 dari 10 orang yang memiliki rekam jejak korban dari *cyberbullying* memiliki pemikiran mengakhiri hidupnya sendiri. Berdasarkan data, 1 banding 10 orang yang menjadi korban *cyberbully* melakukan tindakan bunuh diri. Dalam setahun, ada sekitar 4.500 anak yang mengakhiri nyawanya sendiri.<sup>7</sup> Melihat betapa seriusnya kasus *cyberbully* yang terjadi di permainan *online*, hukum Indonesia seharusnya mulai mempertimbangkan pembentukan regulasi khusus untuk *cyberbully* dan membaginya berdasarkan tempat terjadinya *cyberbully*.

### 3.2. Upaya Pencegahan Tindak Pidana *Cyberbullying* Terhadap Anak

Tindakan untuk menanggulangi tindak pelanggaran hukum mengenai *cyberbullying* terhadap generasi muda dapat digunakan banyak kalangan, seperti lingkungan keluarga, pemangku kebijakan, dan masyarakat

- Upaya Pemangku kebijakan

Pemerintah memiliki peran penting dalam pencegahan *cyberbullying*, antara lain:

- Mengembangkan regulasi yang melindungi anak dari *cyberbullying*. Pemerintah nasional mempunyai peraturan UU No.11 Tahun 2008 yang berkaitan dengan ITE dan mengatur tentang *cyberbullying*. Namun, UU ITE masih perlu disempurnakan untuk lebih melindungi anak dari *cyberbullying*.
- Kegiatan social campaign dan penyuluhan pendidikan untuk masyarakat mengenai ancaman *cyberbullying*. Pemerintah memungkinkan untuk melakukan social campaign dan penyuluhan menggunakan alat elektronik, seperti media massa, media sosial, atau sekolah.
- Meningkatkan pengawasan terhadap konten-konten *cyberbullying*. Pemerintah dapat bekerja sama dengan platform media sosial dan permainan *online* untuk meningkatkan pengawasan terhadap konten-konten *cyberbullying*.

- Upaya Masyarakat

Masyarakat juga dapat berperan dalam pencegahan *cyberbullying*, antara lain:

- Menjadi contoh yang baik. Orang dewasa dituntut untuk menjadi panutan bagi generasi muda dalam menggunakan alat elektronik dan media sosial. Orang dewasa harus menghindari perilaku *cyberbullying*, seperti menyebarkan berita bohong, ujaran kebencian, atau pelecehan seksual.
- Mengedukasi anak tentang bahaya *cyberbullying*. Orang tua dan guru harus mengajarkan anak tentang bahaya *cyberbullying* dan cara menghadapinya.
- Menjadi pendengar yang baik. Jika anak mengalami *cyberbullying*, orang dewasa dituntut sebagai pemberi dukungan dan menjadi pendengar. Sebagai pihak yang lebih dewasa, diharuskan agar tidak meremehkan apa yang dialami oleh anak.

---

<sup>7</sup> Seno Wibowo Gumbira, Adi Sulistiyono, Kukuh Tejomurti. Menanggulangi Cyberbullying di Sosial Media dalam Perspektif Analisa Ekonomi Mikro. Jurnal Masalah-Masalah Hukum, Jilid 48 No. 4, Oktober 2019, hal. 351

- Upaya Lingkungan Keluarga  
Lingkungan intim seperti Keluarga memiliki impact yang signifikan untuk pencegahan *cyberbullying*, antara lain:
  - Membentuk ikatan yang rukun dengan anggota keluarga terkhusus pada anak. Orang tua dituntut untuk membangun rukun antar anggota keluarga agar anak merasa nyaman dan menceritakan mengenai apa pun , termasuk *cyberbullying*.
  - Menjaga pengawasan terhadap anak. Orang tua harus menjaga pengawasan terhadap anak dalam menggunakan permainan *online*.
  - Mengajarkan anak tentang penggunaan permainan *online* yang bijak. Orang tua harus mengajarkan anak tentang penggunaan permainan *online* yang bijak, seperti tidak membagikan informasi pribadi, tidak menyebarkan berita bohong, dan tidak terlibat dalam perbincangan yang tidak pantas.
- Upaya Pencegahan oleh Perusahaan Game  
Dari perusahaan game juga dapat memperbarui syarat dan ketentuan penggunaan untuk mencakup sanksi terhadap tindakan cyber bullying. Sanksi yang dapat diberikan yaitu mulai dengan peringatan untuk pelanggaran pertama dan tingkatkan ke penangguhan sementara atau permanen untuk pelanggaran berulang. Kemudian perusahaan game dapat menggunakan teknologi dan algoritma untuk mendeteksi perilaku bullying secara otomatis, seperti bahasa yang menghina atau perilaku berulang yang tidak pantas.
- Upaya Pencegahan yang Menyeluruh  
Upaya pencegahan *cyberbullying* harus dilakukan secara menyeluruh oleh beberapa komponen, seperti pemangku kebijakan, lingkungan keluarga, dan masyarakat. Dengan kerja sama yang baik, *cyberbullying* dapat dicegah dan anak-anak dapat terlindungi dari dampak buruk *cyberbullying*.

Berikut merupakan tiga (3) saran spesifik yang memungkinkan untuk di praktikkan oleh orang tua dalam pencegahan *cyberbullying* terhadap generasi muda:

- Ajarkan anak tentang *cyberbullying*. Jelaskan kepada anak apa itu *cyberbullying*, bagaimana *cyberbullying* dapat berdampak negatif, dan apa yang harus dilakukan jika anak mengalami *cyberbullying*.
- Ajarkan anak tentang penggunaan permainan *online* yang bijak. Jelaskan kepada anak tentang pentingnya menjaga privasi, tidak menyebarkan informasi pribadi, dan tidak terlibat dalam perbincangan yang tidak pantas.
- Jadilah *role model* yang baik. Hindari perilaku *cyberbullying*, seperti menyebarkan berita bohong, ujaran kebencian, atau pelecehan seksual.

Jika anak mengalami *cyberbullying*, orang tua harus segera bertindak. Berikut merupakan tiga (3) hal yang memungkinkan untuk di praktikkan yaitu:

- Dengarkan cerita anak. Biarkan anak menceritakan apa yang terjadi tanpa menghakimi.
- Kumpulkan bukti. Kumpulkan bukti *cyberbullying*, seperti rekaman pesan atau foto yang dikirimkan oleh pelaku.
- Laporkan *cyberbullying*. Laporkan *cyberbullying* kepada pihak yang berwajib, seperti polisi atau sekolah.



Dengan upaya pencegahan yang tepat, *cyberbullying* dapat dicegah dan anak-anak dapat terlindungi dari dampak buruk *cyberbullying*.

#### 4. Kesimpulan

*Cyberbullying* adalah masalah serius yang dapat berdampak negatif terhadap anak-anak. Dikarenakan hal tersebut, dibutuhkan upaya perlindungan hukum secara menyeluruh dari berbagai komponen, termasuk pemerintah, masyarakat, bahkan keluarga. Upaya perlindungan hukum itu dapat dipraktikkan dengan melakukan banyak penyuluhan berkala kepada masyarakat mengenai bahaya *cyberbullying*. Masyarakat perlu memahami bahwa *cyberbullying* dapat menyebabkan dampak psikologis yang serius bagi anak, seperti kesedihan, kecemasan, depresi, kehilangan kepercayaan diri, perilaku agresif, dan bahkan pemikiran untuk bunuh diri. Meskipun dalam perundang-undangan nasional tidak diatur secara jelas mengenai kejahatan *cyberbullying*, akan tetapi kejahatan tersebut dapat diidentifikasi secara implisit dalam peraturan Perundang-undangan No.19 Tahun 2016 yang menjelaskan mengenai perubahan atas UU ITE No.11 Tahun 2008. Penerapan peraturan yang tegas untuk pelaku *cyberbullying* juga perlu dilakukan. Pelaku *cyberbullying* harus dihukum menurut peraturan yang diberlakukan, supaya tidak terdapat lagi pelaku *cyberbullying* yang berani melakukan tindakannya. Diperlukan adanya perbaikan dan peningkatan respons hukum dengan penekanan pada pentingnya kolaborasi antara pemerintah, industri permainan *online*, orang tua, dan lembaga pendidikan. Selain itu, pengembangan teknologi untuk mendeteksi dan mencegah *cyberbullying* juga diperlukan. Teknologi tersebut dapat membantu untuk memantau aktivitas *cyberbullying* dan mencegahnya agar tidak terjadi. Melalui terdapatnya upaya yang dilakukan, diinginkan memiliki pengaruh untuk mengulangi terjadinya *cyberbullying* dan melindungi anak-anak dari dampak buruk *cyberbullying*.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

Hanafi Amrani dan Mahrus Ali, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan dan Penerapan* (Jakarta, PT Raja Grafindo Indonesia, 2015)

Muladi dan Dwidja Priyanto, *Pertanggungjawaban Pidana Korporasi* (Jakarta, Kencana, 2015)

##### Jurnal

Ramadhani, Kania, & Maulana Irfan, "Peran Yayasan Sejiwa Sebagai Lembaga Pelayanan Sosial Dalam Mempengaruhi Kebijakan Melalui Kebijakan Keselamatan Anak (Kka) Id-Cop (Indonesia Child Online Protection)", *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik* Vol. 3 No. 2 (2021).

Indra Wahyudi Prakosa, "Perlindungan Hukum Bagi Anak Korban Tindak Pidana Cyberbullying", *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humanioral* Vol. 1 No. 1 (2023).

- Sukmawati, A., & Kumala, A. P. B., "Dampak Cyberbullying Pada Remaja Di Media Sosial", *Alauddin Scientific Journal of Nursing* Vol. 1, No. 1 (2020).
- Djanggih, H., & Qamar, N., "Penerapan Teori-Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime)". *Pandecta Research Law Journal*. Vol. 13, No. 1 (2018).
- Amirah, S. N., Fahmal, A. M., "Efektivitas Penerapan Restorative Justice Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana Cyberbullying Di Polrestabes Makassar", *Journal of Criminal Law* Vol. 3, No. 1 (2021)
- Khoury-Kassabri, M., Mishna, F., & Massarwi, A. A., "Cyberbullying Perpetration by Arab Youth: The Direct and Interactive Role of Individual, Family, and Neighborhood Characteristics", *Journal of Interpersonal Violence*, Vol. 34 No. 12 (2019).
- Satalina, D, Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Vol. 2 No. 2 ( 2014).
- Aswat, H., La Ode Onde, M. K., & Ayda, B., "Eksistensi Peranan Penguatan Pendidikan Karakter terhadap Bentuk Perilaku Bullying di Lingkungan Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* Vol. 6, No. 5 (2022)
- Rifauddin, M., Fenomena Cyberbullying pada Remaja. *Khizanah alHikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, Vol. 4 No. 1 (2016).
- Seno Wibowo Gumbira & Adi Sulistiyono, "Kukuh Tejomurti. Menanggulangi Cyberbullying di Sosial Media dalam Perspektif Analisa Ekonomi Mikro". *Jurnal Masalah-Masalah Hukum*, Vol. 48 No. 4 (2019)
- Tribuono, Enricco Alend, Nunik Hariyani, and Zulin Nurchayati. "Analisis Toxic Behavior Dalam Komunikasi Interpersonal Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang." *JURNAL SOSIAL Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 25, no. 1 (2024)

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik