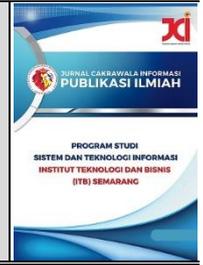




# Jurnal Cakrawala Informasi

Journal Homepage: <http://www.itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/jci>

e-Mail: [jci@itbsemarang.ac.id](mailto:jci@itbsemarang.ac.id)



## Cyberbullying, Etika Bermedia Sosial, dan Pengaturan Hukumnya

**Jawade Hafidz**

Fakultas Hukum, Universitas Islam Sultan Agung Semarang

### INFO ARTIKEL

#### *Histori artikel:*

Diterima : 8 Oktober 2021  
 Revisi : 19 November 2021  
 Disetujui : 21 Desember 2021  
 Publikasi : 31 Desember 2021

#### *Kata kunci:*

Cyberbullying  
 Etika  
 Hukum  
 Media Sosial

### ABSTRACT

*Cyberbullying is an act of bullying which is carried out by someone against another person using the internet in the social media space. The impact of cyberbullying on victims is not only psychological but also physical. Applying ethics in social media is a very important thing to do, in addition to maintaining self-respect and others, can also avoid negative things, and avoid legal snares. This study uses a normative juridical approach, with the specifications of the research being descriptive analysis. The data used is secondary data, obtained through literature study, which is then analyzed qualitatively. The results of this study indicate that cyberbullying occurs due to a lack of ethics in social media. Ethics in social media (netiquette) is applied to avoid missing information and misunderstanding, which can lead to conflict. Cyberbullying is an act that violates the rights of others and violates the law. The perpetrators must be held accountable for their actions because they have harmed others. Bullying on social media or known as cyberbullying has a worse impact than bullying that is carried out directly by the perpetrator in front of the victim. Not a few cyberbullying are finally brought to justice by the victim, because it is included in the elements of a criminal act. Cyberbullying provisions have been regulated in Law Number 19 of 2016, including in the form of criminal acts, insults and/or defamation [Article 27 paragraph (3)], extortion and/or threats [Article 27 paragraph (4)], hate speech and hostility [Article 28 paragraph (2)], as well as threats with violence or intimidation [Article 29]. The criminal sanctions are quite severe, namely in the form of imprisonment and/or fines.*

### ABSTRAK

*Cyberbullying merupakan tindakan perundungan yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain dengan sarana internet di ruang*

media sosial. Dampak *cyberbullying* terhadap korban tidak hanya merugikan secara psikis tetapi juga fisik. Menerapkan etika dalam mempergunakan media sosial merupakan suatu hal yang sangat penting dilakukan, selain menjaga kehormatan diri dan orang lain, juga dapat terhindar dari hal-hal negatif dan terhindar dari jerat hukum. Pendekatan yuridis normatif dengan spesifikasi penelitian bersifat deskriptif analisis digunakan dalam penelitian ini. Data yang digunakan adalah data sekunder yang didapatkan melalui studi kepustakaan, yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* terjadi karena kurangnya etika di dalam menggunakan media sosial. Etika dalam bermedia sosial (*netiquette*) diterapkan agar tidak terjadi *missing information* dan *missunderstanding*, yang dapat menimbulkan konflik. *Cyberbullying* merupakan perbuatan yang melanggar hak asasi orang lain dan melanggar hukum. Bagi pelakunya harus mempertanggungjawabkan perbuatannya karena telah merugikan orang lain. Tindakan perundungan di media sosial atau yang dikenal dengan *cyberbullying* mempunyai dampak yang lebih buruk daripada tindakan *bully* yang dilakukan secara langsung oleh pelaku di depan korban. Tidak sedikit *cyberbullying* yang akhirnya dibawa ke jalur hukum oleh korban, karena sudah termasuk dalam unsur-unsur tindak pidana. Ketentuan *cyberbullying* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, diantaranya termasuk dalam bentuk tindak pidana, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik [Pasal 27 ayat (3)], pemerasan dan/atau pengancaman [Pasal 27 ayat (4)], ujaran kebencian dan permusuhan [Pasal 28 ayat (2)], serta pengancaman dengan kekerasan atau menakuti-nakuti [Pasal 29]. Sanksi pidananya cukup berat, yakni berupa pidana penjara dan/atau denda.

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Terlebih dengan adanya internet, masyarakat mudah sekali mengakses informasi

atau berita, baik dari dalam maupun luar negeri, hingga menyebabkan dunia ini seolah tanpa batas (*borderless*). Masyarakatpun dipermudah aktivitasnya, termasuk di dalamnya adalah masyarakat bisnis, yang di antara kegiatan dalam perdagangan dan juga jasa perbankan [1], misalnya dalam hal pembayaran transaksi jual-beli secara *online*, belanja melalui aplikasi *online*, selain itu adanya aplikasi hiburan seperti *youtube*, *tiktok*, bahkan berkomunikasi hingga ke seluruh penjuru dunia melalui internet.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari adanya perkembangan teknologi, akan tetapi juga tidak sedikit akibat negatif dari adanya perkembangan teknologi tersebut, seperti adanya tindak pidana yang memanfaatkan teknologi internet, dan dikenal dengan *cybercrime* atau secara umum dikenal sebagai kejahatan mayantara (kejahatan di dunia maya).

Tindak pidana atau yang secara umum dikenal dengan kejahatan adalah suatu perbuatan atau tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan perundang-undangan, dan apabila melakukan perbuatan yang dilarang tersebut, maka akan dikenakan sanksi bagi yang melakukannya. Tindak pidana merupakan suatu perbuatan jahat atau buruk yang dilakukan oleh seseorang, dimana perbuatan yang dilakukannya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, baik yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun yang tersebar di luar KUHP [2].

Kejahatan (*crime*) merupakan potret realita konkret dari perkembangan kehidupan masyarakat, baik secara langsung ataupun tidak langsung ataupun sedang menggugat keadaan yang ada di masyarakat, bahwa di dalam kehidupan masyarakat pasti terdapat celah kerawanan yang

potensial melahirkan individu berperilaku menyimpang, terutama bagi mereka yang tidak dapat menerima perubahan dalam masyarakat. Seseorang yang tidak dapat menerima perubahan, akan cenderung berbuat negatif atau menyimpang sebagai bentuk ketidakmampuannya menerima perubahan, sedangkan bagi orang-orang yang menerima perubahan, akan mengikuti pola perkembangan dan menerima secara positif apa yang terjadi di dalam masyarakat. Pada diri masyarakat ada pergulatan kepentingan yang tidak selalu dipenuhi dengan jalan yang benar, artinya ada cara-cara tidak benar dan melanggar hukum yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang guna memenuhi kepentingannya [3].

Seperti halnya dalam perkembangan teknologi saat ini, penerimaan setiap masyarakat akan berbeda. Orang yang dapat menerima perubahan dengan baik, akan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mempermudah aktivitasnya sehari-hari, berbeda halnya dengan orang yang berpikiran negatif, perubahan tersebut tidak digunakan dalam mengembangkan potensi dalam dirinya, tetapi digunakan untuk melakukan tindakan negatif yang tidak hanya merugikan dirinya sendiri tetapi juga orang lain, karena ketidakmampuannya dalam menerima perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Orang-orang yang bertindak negatif adalah orang-orang yang tidak maju dalam berpikir dan tidak mampu menerima kemajuan dalam berbagai hal, sehingga tindakannya banyak yang melanggar aturan hukum, bahkan melakukan kejahatan, salah satunya melakukan kejahatan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Kejahatan dengan menggunakan teknologi, yaitu teknologi informasi khususnya komputer dan internet (*cyber crime*) ini, telah sampai pada tahap

mencemaskan. Kemajuan teknologi informasi, selain membawa ke *digital revolution era* (dunia bisnis revolusioner) yang serba praktis, ternyata memiliki sisi gelap yang mengerikan [4].

Tindakan-tindakan yang awalnya dilakukan dengan cara konvensional, sekarang lebih marak dilakukan setelah berkembangnya teknologi internet. Tindakan yang dulu dianggap sebagai hal yang biasa, akan tetapi sekarang ini dengan teknologi informasi dipandang sebagai suatu kejahatan jika dalam penggunaan atau pemanfaatan teknologi tersebut tidak memperhatikan etika-etika sebagaimana halnya individu dalam bermasyarakat.

Penggunaan teknologi informasi dalam aktivitas manusia, pada dasarnya adalah sama dengan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Ada hak-hak dan kewajiban-kewajiban dari masing-masing individu yang harus dihormati dan dihargai. Bukan berarti dalam menggunakan teknologi informasi, dibebaskan tanpa adanya aturan-aturan, akan tetapi terdapat batasan-batasan yang harus diperhatikan dan tidak boleh dilanggar. Terlebih pada masa sekarang ini, penggunaan teknologi informasi untuk bermedia sosial sudah menjadi aktivitas sehari-hari.

Media sosial sangat memudahkan antara individu yang satu dengan individu yang lain untuk berinteraksi dan berkomunikasi, meskipun dari jarak yang jauh sekalipun, dapat berbagi informasi, baik artikel, gambar, video dan sebagainya. Bahkan sudah banyak aplikasi jejaring sosial yang dapat digunakan, seperti *meta (facebook)*, *twitter*, *whatsapp*, *telegram*, *kakao talk*, *line*, dan sebagainya yang lebih praktis penggunaannya dan ekonomis.

Banyak kemudahan yang didapat dari media sosial, terutama terkait dengan masalah

jarak, oleh karena interaksi dan komunikasi dapat dilakukan melalui suara bahkan dapat dilakukan secara *face to face*, sehingga sangat memungkinkan sekali untuk berbagi informasi dengan cepat, baik dalam bentuk foto, dokumen, video dan sebagainya. Seiring dengan kemudahan yang diberikan oleh media sosial, juga terdapat efek negatifnya. Misalnya orang menjadi anti sosial terutama anak-anak yang menjadi apatis dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, kebohongan tentang informasi pribadi, kurangnya etika dalam kehidupan nyata, bahkan melakukan perundungan di media sosial yang sering dilakukan tidak hanya oleh anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun dengan komentar-komentar jahat terhadap orang lain.

Tindakan perundungan di media sosial atau yang dikenal dengan *cyberbullying* memang sedang marak di media sosial. Contoh kasus *cyberbullying* yang terjadi di luar negeri misalnya kasus yang terjadi pada pasangan sesama jenis asal Thailand pada tahun 2021 yang mendapatkan kecaman dari masyarakat Indonesia karena pernikahan mereka. Hinaan dilontarkan oleh *netizen* Indonesia di media sosial *meta*, yang pada akhirnya pasangan tersebut berniat untuk membawa kasus ini ke ranah hukum. Contoh kasus lainnya yang terjadi di dalam negeri dialami oleh publik figur Sandy Aulia pada tahun 2021, dimana seorang *netizen* yang secara terang-terangan mengatakan bahwa anaknya kekurangan gizi. Kasus-kasus *cyberbullying* tersebut tidak sedikit yang akhirnya dilaporkan oleh korban ke kepolisian untuk ditindaklanjuti, oleh karena sudah termasuk dalam unsur-unsur tindak pidana, sebagaimana ketentuan dalam KUHP maupun dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor

11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Mengingat dampak negatif *cyberbullying* yang dirasakan oleh korban, tidak hanya mencoreng nama baik, merendahkan harkat dan martabatnya sebagai manusia, serta tidak sedikit korban yang menjadi trauma secara psikologis, bahkan mengakhiri hidupnya.

Mensikapi hal tersebut, etika dalam mempergunakan media sosial sangat penting, mengingat apa yang dilakukan atau diperbuat di media sosial juga dapat berdampak bagi orang lain. Media sosial sangat berpengaruh di dalam kehidupan seseorang, oleh karena itu dalam bermedia sosial, setiap orang harus mampu menyikapi dengan baik, dengan tidak melupakan kewajiban pada kehidupan nyata [5]. Tentunya, menerapkan etika dalam mempergunakan media sosial akan terhindar dari hal-hal negatif, bahkan dapat menghindarkan diri dari tindakan yang dapat melanggar hak atau privasi orang lain, dan tentunya terhindar dari masalah hukum. *Cyberbullying* tidak bisa dibiarkan begitu saja terjadi, karena hal tersebut akan menjadi kebiasaan dan budaya yang bernilai negatif, sehingga pelaku harus mempertanggungjawabkan tindakannya yang sudah merugikan orang lain. Orang yang berani melakukan tindakan yang melanggar hukum, juga harus berani mempertanggungjawabkan perbuatannya, dalam hal ini harus menerima sanksi bagi akibat yang dari tindakan yang telah dilakukan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. *Cyberbullying*

Pengertian *cyberbullying* menurut Bill Belsey, adalah: “*Cyberbullying* melibatkan penggunaan informasi dan komunikasi teknologi seperti *email*, ponsel dan *pager* pesan teks, pesan

instan, situs *web* pribadi yang dilakukan dengan memfitnah, dan mencemarkan seseorang melalui situs *web* pribadi, pemungutan suara *online* untuk mendukung yang sengaja dilakukan dan berulang, dan perilaku bermusuhan oleh seorang individu atau kelompok, yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. *Cyberbullying* menjadi semakin populer karena hanya dengan beberapa pukulan di *keyboard* komputer (menulis), dapat menyakiti seseorang, dan memberikan informasi yang merusak atau melakukan penghinaan yang dikirim ke atau *diposting* untuk dilihat oleh ribuan orang [6].

Willard menciptakan taksonomi jenis *cyberbullying* yang mencakup, antara lain [6]:

- a. *Flaming*, yaitu mengirim pesan yang kasar, vulgar tentang seseorang ke grup *online* atau ke *cybervictim* melalui *email* atau pesan teks lainnya;
- b. *Online harassment*, yaitu berulang kali mengirim pesan *offensif* melalui *email* atau teks lainnya kepada seseorang;
- c. *Cyberstalking*, yaitu pelecehan *online* yang mencakup ancaman bahaya atau *bullying* dengan memberikan komentar menyakitkan;
- d. *Denigration (put-downs)*, yaitu mengirim pernyataan berbahaya, tidak benar, atau pernyataan yang kejam tentang seseorang atau *memposting* materi *online* semacam itu;
- e. *Masquerade*, yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim atau *memposting* materi yang membuatnya *cybervictim* terlihat buruk;
- f. *Outing*, yaitu mengirim atau *memposting* materi tentang seseorang yang berisi hal atau informasi sensitif, pribadi, atau informasi yang memalukan, termasuk meneruskan pesan atau gambar pribadi;

- g. *Exclusion*, yaitu secara kejam mengucilkan, mengabaikan dan menghapus seseorang dari grup *online*.

Menurut Beane, bahwa *cyberbullying* paling sering melibatkan panggilan telepon, teks, dan pesan instan. Sifat *bullying* elektronik atau *bullying* maya, sering kali meliputi [6]:

- a. Mengirim pesan berupa gambar atau teks yang kasar, vulgar, atau mengancam secara *online*;
- b. *Memposting* informasi sensitif, pribadi atau gambar tentang orang lain;
- c. Secara sengaja mengucilkan atau mengasingkan seseorang dari grup *online*;
- d. Berpura-pura agar menjadi orang lain untuk membuat *cybervictim* terlihat buruk;
- e. Menyebarkan kebohongan dan rumor tentang *cybervictim*;
- f. Menipu seseorang agar mengungkapkan informasi pribadi;
- g. Mengejek seseorang melalui *game* situs *web* atau PC dan *game* konsol dengan komponen *online* (misalnya Nintendo Wii, Xbo 360, dan Playstation 3). *Cyberbullying* dalam permainan, biasanya disebut sebagai “kesedihan” dan cukup umum di antara *gamer* muda yang menggunakan IM, obrolan, dan fitur obrolan suara untuk menggoda dan mengejek pada saat *game*.

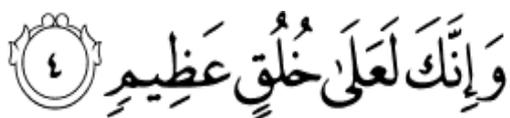
## B. Etika

Secara umum, kata etika berasal dari bahasa Yunani yakni “*ethos*”, dan dalam bahasa Arab berasal dari kata “*akhlaq*” yang berarti watak, perilaku, adat kebiasaan dalam bertingkah laku. Bentuk jamaknya *ta etha* yang berarti adat istiadat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa etika adalah ilmu berkenaan dengan baik

dan buruk, dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak) [7].

Dalam Kamus Ensiklopedia Pendidikan, diterangkan bahwa etika merupakan filsafat yang berhubungan dengan nilai, kesucilaan tentang baik buruk, sedangkan pada Kamus Istilah Pendidikan dan Umum disebutkan bahwa etika merupakan bagian dari filsafat yang memberikan pelajaran tentang keluhuran budi [7].

Dalam terminologi Islam, etika sama dengan akhlak, yang berarti kebiasaan, perangai, tabiat, budi pekerti. Tingkah laku yang telah menjadi kebiasaan dan timbul dari diri manusia dengan disengaja. Kata akhlak pada pengertian ini juga disebutkan di dalam al-Qur'an dalam bentuk tunggal. Kata *khulq* dalam firman Allah S.W.T merupakan pemberian kepada Muhammad sebagai bentuk pengangkatan menjadi Rasul Allah, sebagaimana diterangkan dalam al-Qur'an Surat al-Qalam ayat 4, bahwa [7]:



Artinya: “Dan sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung”.

Etika memiliki komponen-komponen, sehingga komponen-komponen etika tersebut menjadi landasan bagi setiap orang untuk bertindak dan bertingkah laku. Adapun komponen-komponen etika tersebut adalah [7]:

a. Kebebasan dan tanggung jawab;

Kebebasan adalah potensi alamiah atau kodrat manusia yang sangat menentukan kualitas hidupnya. Kebebasan menjadi prasyarat untuk memintanya bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan. Manusia memiliki kebebasan untuk berbuat, dan

seharusnya manusia itu juga mempertanggungjawabkan perbuatannya.

Dalam etika, tidak ada kebebasan tanpa tanggung jawab, begitu juga sebaliknya, tidak ada tanggung jawab tanpa ada kebebasan.

b. Hak dan kewajiban;

Kewajiban pada dasarnya adalah beban, sementara hak adalah klaim rasional yang kuat atas telah terlaksananya suatu kewajiban. Keseimbangan antara terlaksananya kewajiban dan diperolehnya hak adalah penting dalam menjaga hubungan yang harmonis dan seimbang antar sesama manusia individu, individu dengan masyarakat, individu dengan institusi, dan seterusnya. Basis kuat dari etika adalah keseimbangan pemenuhan hak dan kewajiban.

c. Baik dan buruk.

Baik dan buruk bisa terlihat dari akibat yang timbul dari perbuatan baik ataupun perbuatan buruk. Jika akibat yang timbul dari perbuatan itu baik, maka perbuatan yang telah dilakukan itu sudah sesuai dengan etika, dan sebaliknya jika tindakan tersebut mempunyai akibat yang tidak baik, maka menurut etika adalah salah. Nilai baik maupun yang buruk ditentukan oleh agama dan akal. Upaya akal untuk membedakan mana yang baik atau yang buruk tersebut dimungkinkan oleh pengalaman dari manusia itu sendiri.

### C. Media Sosial

Media sosial merupakan sebuah media daring (*online*). Kata ini menjelaskan bahwa orang-orang akan saling terhubung dengan jaringan internet dari seluruh bagian dunia [8]. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa media sosial adalah aplikasi atau laman yang

memungkinkan pengguna bisa membuat dan membagikan isi atau terlibat dalam jaringan sosial. Gohar F. Khan, menyatakan secara sederhana bahwa, media sosial merupakan sebuah *platform* berbasis internet yang mudah untuk dipergunakan, sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat dan berbagi konten (opini, informasi dan minat) dalam konteks yang beragam (informatif, edukatif, sindiran, kritik, dan sebagainya) kepada khalayak ramai. Oleh sebab itu, media sosial memiliki akibat atau efek berantai, sehingga proses transmisi yang terjadi tidak akan berhenti pada satu audiens pokok saja (*multiplier effect*) [9].

Media sosial merupakan media yang berupa aplikasi dan *situs* yang memanfaatkan atau menyertakan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini memungkinkan dan mendorong penggunaannya untuk saling terhubung dengan siapa saja, baik orang dekat hingga orang asing yang tidak dikenal sebelumnya [10].

Kaplan dan Andreas membagi atau mengelompokkan jenis-jenis media sosial, sebagai berikut [10]:

- a. Proyek kolaborasi (*collaborative projects*), yaitu situs yang membebaskan pengguna untuk bersama-sama membuat dan memperbarui sebuah konten. Contohnya adalah *wikipedia*;
- b. *Blog* dan *microblog*, merupakan salah satu bentuk awal dan sekaligus cikal bakal pengembangan media sosial. Melalui *platform* ini, pengguna dapat secara bebas membuat konten yang pada awalnya didominasi oleh konten tulisan dan ditampilkan secara kronologis. Misalnya, *twitter*;
- c. Komunitas konten (*content communities*), yakni media sosial yang memungkinkan penggunaannya berbagi konten dalam tipe media yang berbeda-beda. Misalnya, *youtube*;

- d. Situs jejaring sosial (*social networking sites*), merupakan *platform* yang memungkinkan pengguna untuk bisa terhubung dengan para pengguna lain dengan cara membuat profil yang berisi tentang informasi pribadi, mengundang atau mengajak teman untuk dapat mengakses profil tersebut, maupun berkirim pesan singkat. Misalnya, *meta (facebook)*;

*Virtual game worlds*, yakni *platform* yang mereplikasi dunia tiga dimensi sehingga pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dalam suatu permainan melalui *avatar* selayaknya berada di dunia nyata. Misalnya, *mobile legends*. *Virtual social worlds platform* yang hampir sama dengan *virtual game world*, tapi interaksinya lebih bebas seperti simulasi dalam kehidupan. Misalnya, *second life*.

#### D. Hukum

Kata hukum secara etimologis biasa diterjemahkan dengan kata *law* (Inggris), *recht* (Belanda), *loi* atau *droit* (Perancis), *ius* (Latin), *derecho* (Spanyol), dan *diritto* (Italia). Dalam bahasa Indonesia kata “hukum” dari bahasa Arab, yaitu *hakama*, *yahkumu*, *hakiman*, yang berarti *qodhi wa fashli bil umri* (memutuskan sebuah perkara) [11].

Menurut E. Utrecht, bahwa hukum merupakan suatu himpunan peraturan (perintah dan larangan) yang mengurus tata-tertib suatu masyarakat, dan oleh karena itu harus ditaati oleh masyarakat [11]. Esmi Warassih menyatakan bahwa pada hakikatnya hukum mengandung ide atau konsep-konsep yang abstrak. Meskipun abstrak, tapi hukum dibuat untuk diimplementasikan dalam kehidupan sosial sehari-hari [12].

Hukum merupakan landasan yuridis bagi penyelenggara negara dan masyarakat dalam melakukan tindakan atau perbuatan agar interaksi antara pemerintah dengan warga masyarakat dapat berjalan dengan tertib, aman dan lancar, karena hukum pada hakikatnya dibuat dan diberlakukan untuk mengatur tata kehidupan dalam masyarakat. Bila hukum tidak diposisikan sebagai landasan yuridis dalam bertindak dalam suatu negara, maka suasana kehidupan dalam masyarakat tentu akan menjadi kacau bahkan bisa terjadi konflik di antara mereka [13].

Menurut Jhering, bahwa hukum itu dibuat secara sengaja oleh manusia untuk mencapai hasil tertentu yang diinginkan, maka menurut Sudarto ada 3 (tiga) pandangan tentang hukum, yaitu [14]:

a. Legalistis;

Hukum dipandang sebagai suatu struktur tertutup yang logis, tidak bertentangan satu sama lain, hukum sebagai perangkat aturan-aturan yang diharapkan agar ditaati oleh para anggota masyarakat. Pandangan ini bertumpu kepada kepastian hukum (*prediktabilitas* atau *rechtszekerheid*).

b. Fungsional;

Hukum dipandang sebagai instrumen untuk pengaturan masyarakat yang menghendaki pengukuran norma-norma, doktrin-doktrin, dan lembaga-lembaga hukum sampai berapa jauh ketiganya ini dapat sampai ke tujuan yang hendak dicapai. Pandangan ini bertumpu kepada kegunaan dan kemanfaatan hukum (*utility* atau *doelmatigheid*).

c. Kritis.

Hukum sebagai bagian dari masyarakat yang mengkaji hukum dengan ukuran-ukuran yang dipergunakan oleh hukum

itu sendiri. Pandangan ini bertumpu kepada keadilan (*justice* atau *gerechtigheid*).

## METODE PENELITIAN

Dalam penulisan penelitian ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang dipergunakan pada penelitian ini adalah metode yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian yang ditujukan untuk melakukan analisis terhadap penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif [15].

2. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis, karena dalam penelitian ini mendeskripsikan dan memaparkan objek yang menjadi permasalahan secara jelas, rinci dan sistematis, yakni tentang *cyberbullying* yang kemudian dianalisis serta ditarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, dengan didasarkan pada hukum positif yang berlaku [16].

3. Sumber dan Jenis Bahan Hukum

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang didapat dari bahan-bahan pustaka melalui studi kepustakaan, dan data ini juga diperoleh dari instansi/lembaga yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini [17]. Data sekunder ini mencakup bahan-bahan hukum, sebagai berikut:

a. Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat, dan terdiri dari:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

- 2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana;
  - 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti:
- 1) Buku-buku teks hukum;
  - 2) Jurnal-jurnal hukum;
  - 3) Kamus hukum;
  - 4) Ensiklopedia hukum.
4. Metode Pengumpulan Data

Sebagaimana data yang digunakan pada penelitian ini, yakni data sekunder yang mana diperoleh dari studi kepustakaan. Studi kepustakaan ini dilakukan dengan mencari buku-buku yang terkait dengan penelitian.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisa kualitatif. Analisa kualitatif, yaitu suatu analisa data yang digunakan untuk aspek-aspek normatif (yuridis) melalui metode yang bersifat deskriptif analisis, yaitu menguraikan gambaran dari data yang diperoleh dan menghubungkannya satu sama lain untuk mendapatkan suatu kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran yang baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada atau sebaliknya [18].

## PEMBAHASAN DAN HASIL

Sepanjang waktu masih terus bergulir, perubahan akan terus berlangsung. Setiap hal berubah dan berkembang, termasuk masyarakat. Perubahan itu adakalanya berjalan sangat cepat, sehingga tidak semua anggota masyarakat mampu mengikuti perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat. Dalam keadaan tertentu, pada tahap perubahan tersebut, terdapat kondisi-kondisi yang kondusif bagi maraknya kejahatan, yakni manakala terjadi penurunan kehidupan politik, sosial-ekonomi yang diperparah dengan jurang kaya-miskin, dan merosotnya nilai-nilai keadilan.

Selain itu, khusus pada dekade ini terdapat elemen lain yang sifatnya sama sekali baru, yakni revolusi teknologi informasi (TI). Begitu pesatnya perubahan masyarakat akibat berkembangnya teknologi informasi, sehingga dunia telah diibaratkan mengecil. Berbagai macam peristiwa, termasuk kejahatan, dari berbagai belahan bumi gambar dan beritanya dapat dihadirkan seketika, bahkan ada yang disajikan secara *real time* [19].

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, multimedia dan teknologi informasi (telematika) pada akhirnya dapat merubah tatanan organisasi dan hubungan kemasyarakatan. Hal ini tidaklah dapat dihindari karena sifat fleksibilitas dan kemampuan telematika yang dengan cepat telah memasuki berbagai aspek kehidupan manusia. Fenomena ini telah mengubah perilaku manusia dalam melakukan interaksi dengan manusia yang lain, sehingga memunculkan norma-norma dan nilai-nilai baru [20].

Teknologi informasi dan komunikasi pun telah merubah tingkah laku masyarakat serta peradaban manusia secara menyeluruh atau global.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi telah mengakibatkan dunia tanpa batas (*borderless*) dan mengakibatkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung sangat cepat. Teknologi informasi pada saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan sumbangan bagi peningkatan peradaban, kesejahteraan dan kemajuan manusia sekaligus merupakan sarana yang efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum (kejahatan) [20].

Salah satu sarana yang membuka peluang terjadinya kejahatan adalah media sosial. Media sosial merupakan alat yang sangat efektif untuk berinteraksi dan berkomunikasi, bahkan jarak dan waktu sudah tidak menjadi penghalang lagi. Media sosial itu sendiri tidak hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga digunakan untuk media promosi, transaksi, dan sebagainya. Begitu banyak manfaat yang dapat diambil dari adanya media sosial ini.

Media sosial menjadi sarana untuk mengaktualisasikan diri, mengekspresikan diri, dan mengembangkan diri. Hal ini merupakan hak asasi manusia, dan tidak ada yang boleh mengekang, melarang bahkan menghilangkannya dari diri seseorang, oleh karena setiap orang mempunyai hak untuk melakukan komunikasi dan kebebasan berekspresi. Hal ini sebagaimana ketentuan yang telah dirumuskan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang mana ketentuan mengenai hak asasi manusia telah mendapatkan jaminan konstitusional yang sangat kuat, yang sebagian besar materinya berasal dari rumusan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, dan salah satunya adalah hak untuk berkomunikasi, yang diatur dalam Pasal 28F Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang

menyatakan bahwa: “Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia” [21].

Setiap anggota masyarakat bebas menggunakan dan memanfaatkan media sosial, tentunya dengan batasan-batasan tertentu sehingga tidak melanggar dan merugikan kepentingan pihak lain. Kehadiran teknologi informasi sebagai “*tool*” dalam berbagai aktivitas masyarakat, mengakibatkan berbagai perubahan dalam sosial dan budaya masyarakat. Teknologi informasi saat ini mempunyai dua sisi atau menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan sumbangan bagi peningkatan peradaban, kesejahteraan dan kemajuan manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum [22].

Banyak manfaat yang dapat diambil dari adanya media sosial, akan tetapi tidak sedikit pula yang menyalahgunakannya, seperti melakukan tindakan perundungan atau *bullying* di dunia maya (*cyberbullying*) dengan memberikan komentar-komentar yang kasar pada seseorang, menghina, mencemarkan nama baik, dan tindakan-tindakan lain yang merendahkan martabat dan harkat seseorang, sehingga membuat orang yang *dibully* menjadi tertekan bahkan depresi.

*Cyberbullying* dampaknya lebih buruk daripada tindakan *bully* yang dilakukan secara langsung oleh pelaku di depan korban. Hal ini karena *cyberbullying* dapat diketahui oleh semua orang di dunia maya, terutama jika komentar-komentar buruk terhadap korban tersebut dipercaya dan mempengaruhi orang lain untuk

melakukan tindakan yang sama sebagaimana dilakukan oleh pelaku, maka komentar buruk terhadap korban tidak akan terbendung, dan korban tidak dapat menghentikan itu. Dampaknya, korban

akan mengalami depresi dan dapat melakukan tindakan untuk mengakhiri hidupnya, seperti pada kasus-kasus *cyberbullying*, berikut ini:

Tabel 1. Contoh Kasus *Cyberbullying*

No.	Kasus
1.	April 2021, terjadi kasus <i>cyberbullying</i> terhadap pasangan sesama jenis asal Thailand yang baru saja melangsungkan pernikahannya, dan mendapat banyak kecaman dari masyarakat Indonesia. Hal tersebut terjadi di media sosial <i>meta (facebook)</i> . Kecaman berupa kata-kata hinaan dengan menggunakan kata-kata kasar, hingga penghinaan terhadap agama masyarakat Thailand, sehingga membuat pasangan tersebut berniat untuk membawa perkaranya ke jalur hukum.
2.	2021, <i>cyberbullying</i> terhadap anak artis Sandy Aulia oleh netizen yang mengatakan secara terang-terangan jika Claire Herbowo adalah anak yang kurang gizi.
3.	2015, <i>cyberbullying</i> juga menimpa selebritis Prilly Latuconsina yang mendapatkan penghinaan dan penyebaran kabar buruk dengan adanya foto-foto yang tidak sopan Prilly Latuconsina yang telah diedit oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.
4.	2020, Bertrand Peto putra Ruben Onsu juga tidak lepas dari <i>bully-an</i> netizen, yang ternyata dilakukan oleh adalah anak perempuan, dengan mengubah foto Bertrand Peto mirip hewan.
5.	2006, Megan Taylor Meier, seorang gadis yang tinggal di Missouri, Amerika Serikat yang belum genap berusia 14 tahun, memilih mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri beberapa minggu sebelum hari ulang tahunnya pada 17 Oktober 2006. Bunuh diri tersebut dilakukan karena Megan depresi berat setelah dipermalukan di dunia maya oleh Lori Drew, ibu dari kawan sekolahnya.

Banyak kasus *cyberbullying* yang terjadi, tidak hanya di Indonesia bahkan seluruh dunia. Bukan hanya anak-anak pelakunya, tetapi juga orang dewasa. Adanya *cyberbullying* ini menandakan kurang etika dalam mempergunakan media sosial. Etika sudah tidak ada lagi di dunia maya, masyarakat menganggap ejekan, hinaan, dan menyebarkan berita bohong sudah dianggap hal biasa sebagai lucu-lucuan, bahkan untuk becanda yang keterlaluan dengan menghina fisik (*body shaming*) atau pribadi seseorang dianggap sebagai hal yang wajar. Jika korban tidak menerima hal tersebut, kata-kata “baper” atau terbawa perasaan yang dijadikan senjata bagi pelaku untuk

membenarkan tindakannya. Ketika korban melaporkan tindakan *bullying* tersebut ke kepolisian, pelaku akhirnya meminta maaf dengan berbagai alasan. Hal itu sering terjadi, dan hingga saat ini tindakan *bullying* di media sosial seakan tidak bisa dihentikan.

Berinteraksi dalam bermedia sosial juga memiliki etika dan aturan (hukum) yang harus ditaati. Etika atau etiket dalam menggunakan internet dikenal dengan sebutan *netiquette*. Etika sendiri merupakan kaidah atau pedoman untuk bertindak, sehingga seseorang dapat mempertimbangkan baik-buruk dari tindakannya, sedangkan etiket lebih pada kesopanan atau adab

dalam pergaulan. *Netiquette* berasal dari kalimat *internet etiquette* atau *network etiquette*. Etika dalam menggunakan internet tersebut dilakukan agar tidak terjadi *missing information* dan *missunderstanding*, yang dapat menimbulkan konflik. Ketidaktahuan atau tidak dilakukannya *netiquette* ini akan berdampak negatif dan merugikan bagi pihak lain.

Prinsip atau kebiasaan yang berhubungan dengan perilaku benar atau salah disebut dengan moral. Moral sendiri lebih merujuk pada penilaian menurut hati sanubari seseorang atau bersifat personal, yang juga tidak terlepas dari ajaran agama. Etika lebih kepada keputusan untuk melakukan atau mengambil sikap untuk berbuat baik atau buruk.

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, kiranya moral menjadi landasan utama dalam menciptakan perilaku yang baik, oleh karena manusia hidup dalam suatu kelompok dengan manusia lain, maka sudah pasti kehidupannya tidak bisa dilepaskan dari yang namanya aturan (hukum), sebab kehidupan manusia harus bersandar pada norma-norma dan ketentuan hukum yang ada, sehingga manusia bisa hidup aman dan damai serta jauh dari persoalan-persoalan yang membuat hidup menjadi tidak nyaman. Agar hukum dapat dipahami sebagai suatu pedoman dalam bertingkah laku, maka perlu moral ditanamkan dalam setiap diri manusia. Dengan demikian, moral dan hukum merupakan kunci terciptanya suatu keadaan yang baik dalam kehidupan sosial masyarakat [23].

Zulkarnaen mengemukakan, bahwa hukum adalah sebagian dari etika, fungsi pokoknya dapat tampil sebagai fungsi perantara antara bidang moral dan bidang hukum murni [23]. Hukum tidak akan berarti jika tidak dijiwai oleh moralitas.

Kualitas hukum akan sangat diwarnai oleh mutu moralnya. Semakin tinggi kualitas moralnya, maka semakin tinggi produk hukumnya. Di satu sisi, hukum juga dibutuhkan oleh moral. Moral hanya akan berjalan di awang-awang, kalau tidak dilengkapi dan dilembagakan dalam masyarakat. Moral tidak akan mempunyai daya pijakan yang kuat, apabila tidak disertai mekanisme hukum [23].

Pada dasarnya, semua manusia sepakat bahwa dalam kehidupannya wajib mematuhi hukum karena akan memberikan ketentraman, ketertiban, dan rasa aman. Ketika hukum tidak dipatuhi akan muncul kekacauan dan ketidakteraturan. Untuk orang yang tidak mematuhi hukum akan mendapatkan sanksi. Sanksi dalam hukum disamakan dengan derita dan nestapa. Jika tidak ingin mendapatkan sanksi, maka orang harus meng-ikuti aturan hukum yang ada. Cara mematuhi hukum yang ada membutuhkan peran moral yang merupakan sandaran bagi kehidupan manusia. Manusia dituntut dapat melaksanakan kehidupan dengan moral yang baik. Oleh sebab itulah, moral memberikan suatu kepastian tentang kewajiban yang diperbolehkan atau tidak [23].

Pada akhirnya, ketika moral menjadi senjata utama, maka seluruh aturan bahkan norma yang telah ditetapkan akan mudah diterima oleh masyarakat sebagai pegangan dalam berbuat, bersikap dan bertindak. Sejatinya, hukum yang ada tanpa dilandasi dengan nilai moral yang baik pada tiap-tiap individu akan jadi sia-sia. Sementara aturan dan norma yang berlaku jika tidak didukung moral yang baik akan menjadi tidak berarti. Hukum dan moral tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam kehidupan dengan segala aturan yang ada [23].

Kurangnya nilai etika dan moral dalam bermedia sosial menimbulkan tindakan-tindakan yang berpotensi melanggar hukum, diantaranya adalah:

1. Melakukan ujaran kebencian, baik terhadap seseorang atau kelompok tertentu, bahkan menyinggung suku, ras, agama dan golongan tertentu;
2. Perbuatan pencemaran nama baik terhadap pribadi orang lain, yang termasuk bentuk *cyberbullying*, penghinaan terhadap pejabat negara, instansi swasta maupun instansi negara;
3. Membuat atau membagikan berita bohong (*hoax*);
4. Membagikan konten yang mengandung pornografi; dan sebagainya.

Tindakan-tindakan tersebut di atas, hal yang sering dilakukan adalah melakukan *cyberbullying* bentuknya berupa pencemaran nama baik dengan cara memfitnah, penghinaan terhadap pribadi orang lain, melecehkan, mengintimidasi, melakukan pengancaman, dan sebagainya sehingga membuat korban menjadi tidak nyaman, tertekan, bahkan mengalami depresi. Akibatnya sangat buruk bagi korban, karena korban bisa melakukan tindakan bunuh diri karena tidak kuat menanggung malu dan rasa tertekan.

Bukan berarti kebebasan berekspresi disalahgunakan dengan berlandung mengatasnamakan hak asasi manusia. Melakukan *cyberbullying* pun juga termasuk perbuatan yang melanggar hak asasi orang lain. Kebebasan dasar manusia dan hak asasi manusia tidak dapat dilepaskan dari kedudukan manusia sebagai pribadi, karena tanpa kebebasan dasar manusia dan hak asasi manusia, yang bersangkutan akan

kehilangan harkat dan martabat kemanusiannya. *Cyberbullying* sudah merupakan suatu tindak kejahatan (tindak pidana yang juga melanggar hak asasi manusia, sehingga hukum harus ditegakkan). Indonesia sebagai negara hukum, berkewajiban baik secara hukum maupun secara politik, ekonomi, sosial dan moral untuk melindungi dan memajukan serta mengambil langkah-langkah konkret demi tegaknya kebebasan dasar manusia dan hak asasi manusia [24], dan tegakknya hukum.

Kejahatan yang terjadi di dunia maya sangat mengkhawatirkan, dan penggunaan internet semakin hari semakin luas yang membuat kejahatan menggunakan internet ini akan semakin meluas pula, terutama jika tidak dibarengi oleh suatu *understanding* yang baik tentang perlunya tenaga dan usaha yang sungguh-sungguh untuk membuat hukum yang baik dan menegakkan *law enforcement* yang sungguh-sungguh [25]. Bahkan, Asosiasi Teknologi Informasi Kanada pada Kongres Industri Informasi Internasional 2000 di Quebec, menyatakan bahwa: "*Information technology touches every aspect of human life and so can electronically enabled crime*". Hal ini menyiratkan bahwa kejahatan mayantara (*cybercrime*) dapat mencakup kejahatan di semua aspek kehidupan manusia, termasuk semua bentuk kejahatan tradisional seperti yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) [26].

*Cyberbullying* pada dasarnya adalah sama dengan tindakan perundungan yang dilakukan secara langsung oleh pelaku kepada korban, hanya saja sarana yang digunakan dalam *cyberbullying* memanfaatkan internet dalam ruang media sosial. Bentuk *cyberbullying* dalam KUHP sama dengan tindak pidana, antara lain menista yang diatur dalam Pasal 310 ayat (1) ayat (2) KUHP, fitnah

yang diatur dalam Pasal 311 KUHP, penghinaan yang diatur dalam Pasal 315 KUHP, dan pengancaman yang diatur dalam Pasal 369 ayat (1) KUHP. KUHP sendiri dibentuk jauh sebelum adanya perkembangan teknologi dan sebelum adanya keberadaan internet, tentunya pasal-pasal dalam KUHP tersebut tidak semua dapat diterapkan dalam tindak pidana yang dilakukan di dunia maya, sehingga untuk mengakomodir pengaturan tindak pidana di dunia maya, dibentuklah aturan hukum terhadap tindak pidana di bidang teknologi informasi yang diatur di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) [27], yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Tulisan atau “kicauan” dalam media sosial pun dapat berakhir di ranah hukum, jika tidak memperhatikan etika dan koridor hukum, karena tindakan tersebut tersangkut dengan delik hukum. Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, *cyberbullying* termasuk dalam bentuk tindak pidana, antara lain:

1. Penghinaan dan/atau pencemaran nama baik;

Tindak pidana penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, diatur dalam Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, 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”.

Sanksi pidana terhadap tindak pidana penghinaan dan/atau pencemaran nama baik tersebut, diatur dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa:

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).

2. Pemerasan dan/atau pengancaman;

Tindak pidana pemerasan dan/atau pengancaman diatur dalam Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, 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”.

Sanksi pidana terhadap tindak pidana pemerasan dan/atau pengancaman tersebut, diatur dalam Pasal 45 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa:

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 pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

3. Ujaran kebencian dan permusuhan;

Tindak pidana ujaran kebencian dan permusuhan diatur dalam Pasal 28 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)”.

Sanksi pidana terhadap tindak pidana ujaran kebencian dan permusuhan tersebut, diatur dalam Pasal 45A ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa:

Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) di-pidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling

banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

4. Pengancaman dengan kekerasan atau menakuti-nakuti.

Tindak pidana pengancaman dengan kekerasan atau menakuti-nakuti diatur dalam Pasal 29 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakuti-nakuti yang ditujukan secara pribadi”.

Sanksi pidana terhadap tindak pidana pengancaman dengan kekerasan atau menakuti-nakuti tersebut, diatur dalam Pasal 45B Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 *jo.* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, yang menyatakan bahwa: “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakuti-nakuti yang dituju-kan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”.

Tindakan-tindakan *cyberbullying* tidak hanya melanggar ketentuan hukum, tetapi juga merendahkan kehormatan seseorang. Kehormatan berasal dari bahasa Belanda *err* yang menjadi hak seseorang atau hak asasi manusia. Hanya manusia yang dapat memiliki kehormatan dan nama baik. Nama baik berasal dari bahasa Belanda *goede naam*, berkenaan dengan kehormatan dan nama

baik ini, mengenai seseorang yang bertabiat hina, apakah masih mempunyai kehormatan dan nama baik, "...walaupun orang demikian itu telah tidak mempunyai perasaan lagi terhadap kehormatan dirinya, namun setiap orang adalah berhak agar kehormatannya tidak dilanggar" [28].

Dalam syariat Islam, martabat dan harkat manusia dilindungi. Setiap perilaku atau perubahan yang merendahkan martabat dan harkat manusia, baik secara pribadi ataupun sebagai anggota masyarakat, sangat dilarang oleh Allah S.W.T. Islam sangat mengharamkan perbuatan mengumpat, menggunjing, memata-matai, mengadu domba, mencaci-maki, memanggil dengan julukan tidak baik dan perbuatan-perbuatan sejenis yang menyentuh kehormatan atau kemuliaan manusia. Islam pun menghina orang-orang yang melakukan dosa-dosa ini, juga mengancam mereka dengan janji yang pedih pada hari kiamat, dan memasukkan mereka ke dalam golongan orang-orang yang fasik [29]. Berinteraksi dalam media sosial harus mencermati atau memperhatikan etika dan aturan hukum yang berlaku. Menjaga kehormatan seseorang sama halnya dengan menjaga kehormatan diri. Inilah yang kurang dipahami oleh masyarakat. Kehormatan diri seseorang dapat dilihat ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan pihak lain. Tingginya harga diri seseorang juga dapat dilihat ketika memuliakan atau memperlakukan orang dengan baik. Hal tersebut tidak hanya berlaku dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga ketika berinteraksi dengan orang lain di dunia maya, dan beretika dalam bermedia sosial adalah salah satu bentuk kecil dalam menjaga kehormatan diri dan menunjukkan kualitas diri.

## KESIMPULAN

Tindakan perundungan di media sosial atau yang dikenal dengan *cyberbullying* mempunyai dampak yang lebih buruk daripada tindakan *bully* yang dilakukan secara langsung oleh pelaku di depan korban. Tidak sedikit *cyberbullying* yang akhirnya dibawa ke jalur hukum oleh korban, karena sudah termasuk dalam unsur-unsur tindak pidana. Berinteraksi dalam bermedia sosial juga memiliki etika (*netiquette*) dan aturan (hukum) yang harus ditaati. Etika dalam mempergunakan media sosial sangat penting, mengingat yang telah dilakukan di media sosial juga dapat berdampak bagi orang lain. Menerapkan etika dalam bermedia sosial akan terhindar dari hal-hal negatif, bahkan dapat menghindarkan diri dari tindakan yang dapat melanggar hak atau privasi orang lain, dan tentunya terhindar dari masalah hukum. Bukan berarti kebebasan berekspresi disalahgunakan dengan berlindung mengatasnamakan hak asasi manusia. Melakukan *cyberbullying* pun juga termasuk perbuatan yang melanggar hak asasi orang lain. Ketentuan *cyberbullying* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, diantaranya termasuk dalam bentuk tindak pidana, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik [Pasal 27 ayat (3)], pemerasan dan/atau pengancaman [Pasal 27 ayat (4)], ujaran kebencian dan permusuhan [Pasal 28 ayat (2)], serta pengancaman dengan kekerasan atau menakuti-nakuti [Pasal 29]. Sanksi pidananya cukup berat, yakni berupa pidana penjara dan/atau denda.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Loeqman, *Kapita Selekta Tindak Pidana di Bidang Perekonomian, Cetakan Pertama*. Jakarta: Datacom, 2002.

- [2] Rodliyah and S. HS, *Hukum Pidana Khusus, Unsur dan Sanksi Pidananya, Cetakan Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- [3] A. Wahid, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Cetakan Kesatu*. Bandung: Refika Aditama, 2005.
- [4] Ade Maman Suherman, *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global*, Revisi. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- [5] R. Maulinda and Suyatno, "Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial (Instagram)," *Proceeding Univ. Pamulang Banten*, vol. 1, no. 1, 2016, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/1182/9> 50.
- [6] Karyanti and Aminudin, *Cyberbullying dan Bodyshaming*. Yogyakarta: K-Media, 2019.
- [7] S. Marzuki, *Etika dan Kode Etik Profesi Hukum, Cetakan Pertama*. Yogyakarta: FH UII Press, 2017.
- [8] I. Yanuarita and Wiranto, *Mengenal Media Sosial Agar Tak Menyesal*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- [9] Karina Listya Widyasari *et al.*, *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial Dalam Lembaga Pemerintah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2018.
- [10] E. Triastuti, D. Adrianto, and A. Nurul, *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja, Cetakan Pertama*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia Depok dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2017.
- [11] Juhaya S. Praja, *Teori Hukum dan Aplikasinya, Cetakan Pertama*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- [12] Esmi Warassih, *Pranata Hukum, Sebuah Telaah Sosiologis, Cetakan Kedua*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2010.
- [13] J. H. Arsyad and D. Karisma, *Sentralisasi Birokrasi Pengadaan Barang & Jasa Pemerintah, Cetakan Pertama*. Jakarta: Sinar Grafika, 2018.
- [14] Marwan Effendy, *Pemberantasan Korupsi dan Good Governance, Cetakan Pertama*. Jakarta: Timpani Publishing, 2010.
- [15] Jhonny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia, 2011.
- [16] Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Ilmu Hukum, Cetakan Kedua*. Bandung: Mandar Maju, 2016.
- [17] Soeratno and Lincoln Arsyad, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN, 2003.
- [18] Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi, Cetakan Kesatu*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [19] Tb. Ronny Rahman Nitibaskara, *Tegakkan Hukum, Gunakan Hukum, Cetakan Kesatu*. Jakarta: Kompas, 2006.
- [20] Marwan Effendy, *Diskresi, Penemuan Hukum, Korporasi & Tax Amnesty Dalam Penegakan Hukum, Cetakan Pertama*. Jakarta: Referensi, 2012.
- [21] H. P. Teguh and U. Saepullah, *Teori dan Praktik Hukum Acara Pidana Khusus*,

- Penundaan Eksekusi Mati Bagi Terpidana Mati di Indonesia (Kasus: Tipikor, Narkoba, Teroris, Pembunuhan, dan Politik), Cetakan Kesatu.* Bandung: Pustaka Setia, 2016.
- [22] Edy Santoso, *Pengaruh Era Globalisasi Terhadap Hukum Bisnis Di Indonesia, Cetakan Kesatu.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018.
- [23] Oksidelfa Yanto, *Negara Hukum, Kepastian, Keadilan, dan Kemanfaatan Hukum Dalam Sistem Peradilan Pidana Indonesia, Cetakan Kesatu.* Bandung: Pustaka Reka Cipta (PRC), 2020.
- [24] Bambang Waluyo, *Penegakan Hukum Di Indonesia, Cetakan Kedua.* Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- [25] Munir Fuady, *Bisnis Kotor, Anatomi Kejahatan Kerah Putih, Cetakan Kesatu.* Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.
- [26] Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana, Cetakan Ketiga.* Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013.
- [27] Aziz Syamsuddin, *Tindak Pidana Khusus, Cetakan Kesatu, Pertama.* Jakarta: Sinar Grafika, 2011.
- [28] Ismu Gunadi and J. Efendi, *Cepat dan Mudah Memahami Hukum Pidana, Cetakan Kedua.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015.
- [29] Gomgom T.P. Siregar, *Suatu Analisis Mengenai Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Elektronik, Cetakan Kesatu.* Bandung: Refika Aditama, 2020.