



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 7400-7406

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Efektivitas Penegakan UU ITE terhadap Pidana Cyber Bullying pada Anak di Bawah Umur

Clara Melvy Anggie Gita Permaisuri, Micha Artika Sitorus, Sri Devi, Givarra Asmoro Putri, Yennie Agustin
University Lampung

claramelvi@gmail.com, michaartika20@gmail.com, srid00810@gmail.com, givarraputri12@gmail.com,
yennieagustin71@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dunia siber telah membawa perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak yang kini menjadi pengguna aktif media digital. Kondisi ini menempatkan anak pada posisi yang rentan terhadap berbagai risiko di ruang siber, salah satunya adalah cyberbullying. Cyberbullying terhadap anak di bawah usia dewasa merupakan permasalahan serius karena berpotensi mengganggu perkembangan psikologis, kesehatan mental, serta kesejahteraan sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam menangani tindak pidana cyberbullying terhadap anak. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif dengan menganalisis peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, serta kasus-kasus terkait cyberbullying. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun kerangka hukum telah tersedia dan memberikan dasar hukum yang jelas dalam penanganan cyberbullying, implementasi penegakan hukumnya masih menghadapi berbagai hambatan, seperti keterbatasan pemahaman aparat penegak hukum, rendahnya kesadaran masyarakat, serta kompleksitas pembuktian di ranah digital. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya sinergi antara aparat penegak hukum, pemerintah, lembaga pendidikan, serta peran aktif orang tua dalam melakukan pengawasan dan edukasi digital. Kolaborasi tersebut menjadi fondasi utama dalam menciptakan lingkungan siber yang aman, ramah anak, dan berorientasi pada perlindungan hak-hak anak di era digital.

Kata kunci: Efektivitas Penegakan Hukum, UU ITE, Cyber Bullying, Anak di Bawah Umur, Perlindungan Anak, Kejahatan Siber

1. Latar Belakang

Era digital menghadirkan percepatan signifikan dalam Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan akselerasi yang luar biasa dan menghasilkan transformasi besar dalam berbagai sektor kehidupan sosial. Revolusi digital yang ditandai dengan hadirnya internet serta beragam platform digital telah secara mendasar mengubah pola komunikasi, interaksi, dan akses informasi manusia. Kemajuan tersebut tidak hanya sebatas aspek teknologinya saja, tetapi juga memengaruhi seluruh ranah kehidupan sosial, ekonomi, budaya, hingga hukum dalam masyarakat modern.

Salah satu fenomena yang paling mencolok dari kemajuan teknologi informasi adalah meningkatnya penggunaan media sosial di tengah masyarakat, termasuk di kalangan anak-anak dan remaja. Berbagai data menunjukkan Setiap tahun, jumlah masyarakat Indonesia yang menggunakan internet meningkat secara signifikan. Menurut data APJII tahun 2023, pengguna internet telah mencapai lebih dari 215 juta orang, atau sekitar 79,5% dari total penduduk Indonesia. Angka ini memperlihatkan kuatnya penetrasi internet dan menunjukkan bahwa teknologi digital sudah menjadi elemen penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Berbagai platform media sosial, seperti Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, serta aplikasi pesan instan seperti WhatsApp, menawarkan beragam layanan komunikasi. Kini menjadi media komunikasi utama bagi miliaran orang di seluruh dunia serta berbagai aplikasi pesan instan kini menjadi media komunikasi utama bagi miliaran orang di seluruh dunia. Media sosial kini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat untuk saling mengirim pesan, tetapi telah berkembang menjadi ruang publik virtual tempat masyarakat dapat berbagi informasi, menyampaikan pandangan, membangun relasi sosial, bahkan menjalankan aktivitas ekonomi. Kemudahan akses, cepatnya arus informasi, dan karakter interaktif yang dimiliki media sosial membuatnya sangat diminati oleh berbagai kelompok masyarakat,

khususnya generasi muda yang besar di tengah lingkungan digital. Konten palsu, tetapi juga dapat dipakai sebagai alat melakukan tindak pidana yang memiliki dampak luas di ruang digital.

Konsekuensi yang ditimbulkan cyberbullying terhadap anak sangat berat dan mencakup banyak dimensi. Dari perspektif psikologis, korban dapat menghadapi berbagai bentuk gangguan mental, antara lain depresi, kecemasan berlebih, hilangnya rasa percaya diri, serta trauma psikologis yang dapat berlangsung lama. Dalam situasi ekstrem, tekanan mental tersebut bahkan dapat memicu munculnya ide atau keinginan untuk melakukan tindakan yang menghilangkan nyawanya sendiri. Rangkaian penelitian selama beberapa tahun oleh Hinduja dan Patchin menemukan bahwa anak-anak yang menjadi korban tindakan perundungan cyberbullying memiliki peluang dua kali lebih besar untuk mencoba bunuh diri jika dibandingkan dengan mereka yang tidak pernah terpapar tindakan tersebut. Secara akademis, anak-anak yang menjadi korban cyberbullying sering menunjukkan penurunan prestasi, kesulitan mempertahankan fokus, serta hilangnya motivasi untuk mengikuti kegiatan sekolah. Dari sisi sosial, mereka berisiko mengalami isolasi, kesulitan menjalin hubungan yang sehat, serta berkurangnya rasa percaya terhadap orang lain. Dampak tersebut tidak hanya muncul dalam jangka waktu singkat, tetapi juga dapat terbawa hingga dewasa dan memengaruhi kualitas hidup secara menyeluruh. Cyberbullying juga berdampak luas pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Di sekolah, fenomena ini mampu menciptakan suasana yang tidak aman sehingga mengganggu proses pembelajaran. Siswa yang menjadi korban maupun yang menyaksikan dapat merasa kurang aman berada di lingkungan sekolah, yang kemudian berpengaruh pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Pada ranah masyarakat, meningkatnya kasus cyberbullying mencerminkan kemunduran nilai moral dan empati dalam interaksi sosial, serta mengindikasikan lemahnya pengawasan sosial dalam ruang digital. Untuk menanggapi meningkatnya kasus cyberbullying serta berbagai kategori kriminalitas berbasis siber lainnya, Untuk memberikan kepastian hukum, Pemerintah Indonesia telah mengesahkan sejumlah ketentuan sebagai dasar berbagai aktivitas yang berlangsung di ruang siber. Regulasi pokok yang mengatur informasi serta aktivitas transaksi elektronik di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, kemudian mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Undang-undang ini mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan pelaksanaan transaksi secara elektronik. Serta memuat ketentuan pidana yang dapat diterapkan bagi pelaku cyberbullying.

Munculnya kasus cyberbullying di tengah era kemajuan teknologi dan informasi saat ini dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Kurangnya kesadaran masyarakat dan pengawasan orang tua dalam bahayanya bersosial media secara tidak bijak dapat menimbulkan sejumlah dampak negatif. Sebagian besar umur korban cyberbullying tahun yang aktif menggunakan sosial media adalah remaja yang berusia sekitar 14 tahun. Pada usia ini, anak belum mengalami keseimbangan emosional secara sempurna. Dampak yang ditimbulkan dari Cyberbullying sangat buruk bagi suatu individu khususnya anak di bawah umur, termasuk kecenderungan bunuh diri, depresi, gangguan kecemasan, dan stres akut yang dapat menyebabkan masalah kesehatan lainnya seperti GERD, asma, gangguan pencernaan, dan menurunnya kekebalan tubuh. Hal ini juga berpengaruh terhadap aspek kepribadian korban meliputi stress, kecemasan, depresi, frustrasi, rendah diri, empati, rasa tidak aman, serta masalah kesehatan mental lainnya.

Anak yang menjadi korban cyberbullying mengalami tekanan yang sangat besar, kerugian reputasi serta bocornya informasi pribadi yang seharusnya bersifat privat. Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya urgensi hukum. Tingginya angka kasus yang menimpa anak-anak membuat pemerintah perlu menetapkan aturan khusus mengenai cyberbullying agar korban dapat terlindungi secara hukum.

Adapun peristiwa cyberbullying diatur dalam pasal 27 ayat (3) Undang- Undang ITE yang berbunyi "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat data diaksesnya Informasi Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik." Pemerintah kemudian menetapkan hukuman pidana bagi pelaku yang melakukan tindak pidana cyberbullying berupa hukuman penjara dan denda yang tercantum dalam Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang NO. 19 Tahun 2016 yang merupakan revisi atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang bunyinya "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang 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 Rp.750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)".

Adanya aturan tentang cyberbullying belum sepenuhnya menyelesaikan persoalan, karena undang-undang ini masih memiliki kelemahan. Pertama, fokus UU ITE lebih pada konten yang berisi penghinaan atau pencemaran nama baik, sementara perilaku bullying dapat muncul dalam bentuk lain yang tidak selalu mengandung penghinaan. Kedua, masih ditemukan kesulitan dalam menerapkan undang-undang ini sebagai aturan yang mengatur cyberbullying karena terdapat tantangan dalam menentukan sampai dimana batas "penghinaan" maupun "pencemaran nama baik" yang berada dalam batas kewajaran. Ketiga, sejumlah putusan pengadilan dinilai masih berdasarkan keberpihakan dan tidak mencerminkan keadilan bagi korban. Ketidakstabilan dinamika hukum ini menyebabkan kasus cyberbullying pada anak di bawah umur mengalami peningkatan setiap tahunnya yang menunjukkan bahwa peristiwa ini menjadi kebiasaan yang sulit untuk diubah. Terdapat ketidaksesuaian implementasi hukum yang dinilai masih kurang efektif sehingga undang-undang ini tidak cukup untuk membuat pelaku takut atau jera. Proses penegakan hukum inilah yang dinilai masih menuai banyak kekecewaan bagi masyarakat. Maka dari itu, munculnya kebutuhan masyarakat akan regulasi kasus cyberbullying yang lebih spesifik disertai dengan definisi secara jelas agar tidak menimbulkan ruang interpretasi yang luas. Hal ini bertujuan supaya aturan yang dibuat benar-benar dapat memberikan perlindungan hukum bagi korban.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan yuridis normatif, yang menggabungkan pendekatan berbasis perundang-undangan dan pendekatan konseptual untuk menyelidiki masalah hukum. Data dari penelitian 23 ini dikumpulkan melalui studi literatur. Penulis mendapatkan informasi dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, artikel, dan materi dari internet yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Definisi dan Bentuk Cyberbullying

Penelitian ini menegaskan bahwa transformasi digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan efisiensi operasional perusahaan. Digitalisasi mendorong perubahan fundamental dalam cara organisasi menjalankan aktivitas bisnisnya, dari sistem konvensional menuju sistem berbasis teknologi yang lebih

Cyberbullying terdiri dari dua kata, "cyber" dan "bully". Istilah "cyber" berasal dari istilah "cyberspace", yang merujuk pada dunia digital atau ruang maya sebagai sarana interaksi berbasis teknologi informasi yang tidak dibatasi oleh jarak fisik. Namun, bully di Indonesia berarti pengganggu atau penindas. Kata "rundung" didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai perilaku yang berulang kali mengganggu, menekan, dan menyusahkan orang lain. Akibatnya, cyberbullying dapat didefinisikan sebagai jenis pelecehan yang terjadi di ruang digital.

Para ahli mendefinisikan cyberbullying sebagai berikut:

1. Cyberbullying merupakan tindakan agresif atau kasar yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan memanfaatkan media elektronik, yang dilakukan secara berulang dan ditujukan kepada pihak yang kesulitan membela diri.
2. Cyberbullying adalah penggunaan teknologi informasi untuk mengintimidasi, mempermalukan, atau melecehkan individu maupun kelompok tertentu (Jayaputri, 2020).

Berdasarkan definisi di atas, cyberbullying dapat didefinisikan sebagai jenis penghinaan atau intimidasi yang dilakukan secara online dan berpotensi menyebabkan masalah psikologis yang serius. Sebagai perbandingan dengan korban kekerasan verbal secara langsung, korban cyberbullying memiliki risiko mengalami stres dan depresi yang lebih tinggi, menurut beberapa penelitian. Menurut Aji (2020), tindakan ini biasanya dilakukan dengan menyakiti, merendahkan, atau mempermalukan korban melalui media sosial, pesan instan, atau platform digital lainnya.

Sebagai bagian dari kejahatan siber (cybercrime), cyberbullying memiliki beberapa bentuk yang umum terjadi, antara lain:

- a. Flaming, yaitu pengiriman pesan bermuatan emosi, kemarahan, atau kata-kata kasar secara terbuka di ruang digital.

- b. Harassment, berupa pengiriman pesan yang bersifat mengganggu secara berulang melalui media elektronik.
- c. Cyberstalking, yaitu tindakan penguntitan dan pengawasan berlebihan yang menimbulkan rasa takut pada korban.
- d. Denigration, yakni penyebaran informasi negatif atau fitnah untuk merusak reputasi dan kehormatan seseorang.
- e. Impersonation, berupa penyamaran sebagai individu lain untuk mengirimkan pesan bernada negatif.
- f. Outing dan trickery, yaitu tindakan membujuk atau menipu korban agar mengungkapkan informasi pribadi yang kemudian disebarluaskan.
- g. Exclusion, yaitu tindakan pengucilan seseorang secara sengaja dari kelompok sosial di ruang digital (Hatta, 2018).

Cyberbullying tidak memandang perbedaan jenis kelamin dan melibatkan dua subjek utama, yaitu pelaku dan korban. Pelaku adalah individu yang melakukan tindakan agresif secara psikologis, verbal, atau simbolik melalui media digital, sedangkan korban merupakan individu yang menjadi sasaran perundungan dan mengalami dampak negatif akibat tindakan tersebut (Mitsu & Dawood, 2022).

3.2 Landasan Hukum

Di Indonesia, belum terdapat undang-undang yang secara khusus dan komprehensif mengatur tindak pidana cyberbullying. Meskipun demikian, perilaku cyberbullying tidak berarti berada dalam kekosongan hukum. Berbagai bentuk perbuatan yang tergolong sebagai cyberbullying, seperti penghinaan, pencemaran nama baik, ancaman, penyebaran konten bermuatan kebencian, maupun pelecehan secara daring, tetap dapat dijerat menggunakan peraturan perundang-undangan yang telah ada. Ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi dasar hukum utama dalam menindak perbuatan tersebut, meskipun tidak secara eksplisit menyebut istilah cyberbullying.

KUHP masih relevan digunakan untuk menjerat pelaku cyberbullying, terutama dalam kasus yang berkaitan dengan penghinaan, pencemaran nama baik, perbuatan tidak menyenangkan, serta ancaman terhadap individu lain. Pasal-pasal dalam KUHP memberikan landasan hukum umum terhadap perbuatan yang merugikan kehormatan, martabat, dan rasa aman seseorang. Dalam konteks digital, perbuatan yang sebelumnya terjadi secara konvensional kini mengalami pergeseran medium ke ruang siber. Oleh karena itu, penafsiran terhadap unsur-unsur tindak pidana dalam KUHP perlu disesuaikan dengan karakteristik dunia digital tanpa menghilangkan esensi perlindungan hukum bagi korban.

Selain KUHP, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik berperan penting dalam menangani cyberbullying yang dilakukan melalui media elektronik. UU ITE mengatur larangan penyebaran informasi yang bermuatan penghinaan, pencemaran nama baik, ujaran kebencian, serta ancaman kekerasan melalui sistem elektronik. Keberadaan UU ITE memperkuat aspek penegakan hukum di ranah siber karena secara khusus mengatur media dan sarana elektronik sebagai alat terjadinya tindak pidana. Dengan demikian, perbuatan cyberbullying yang dilakukan melalui media sosial, aplikasi pesan instan, atau platform digital lainnya dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan ketentuan tersebut.

Dalam praktiknya, penanggulangan cyberbullying di Indonesia dilakukan melalui pendekatan normatif dengan cara menginterpretasikan peraturan perundang-undangan yang telah berlaku. Metode normatif ini menekankan pada penafsiran hukum terhadap norma-norma yang ada agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi informasi. Aparat penegak hukum dituntut untuk mampu memahami konteks digital dalam menerapkan pasal-pasal yang tersedia. Meskipun pendekatan ini dapat menjadi solusi sementara, kebutuhan akan regulasi khusus yang secara eksplisit mengatur cyberbullying tetap menjadi wacana penting demi memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang lebih optimal bagi masyarakat.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Sebagai dasar hukum utama untuk melawan cyberbullying, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) berfungsi. Setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan atau mentransmisikan informasi elektronik yang bermuatan penghinaan, pencemaran nama baik,

atau ancaman kekerasan menurut ketentuan UU ITE. Seseorang yang melanggar ketentuan tersebut dapat dikenakan hukuman penjara dan/atau denda sesuai dengan UU ITE.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Lama)

Penghinaan dan pencemaran nama baik yang diatur dalam KUHP lama, terutama Pasal 310 dan 311, dapat digunakan sebagai dasar untuk pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku cyberbullying selain UU ITE. Konvensi lama dalam KUHP tetap relevan dalam menilai unsur kesalahan dan akibat hukum dari perbuatan yang menyerang kehormatan seseorang, meskipun tidak mengatur secara khusus tindakan di ruang siber.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Baru (UU No. 1 Tahun 2023)

Dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, perlindungan terhadap kehormatan dan martabat manusia diperkuat. Ketentuan-ketentuan mengenai penghinaan dalam KUHP baru dapat memberikan dasar hukum tambahan untuk menangani cyberbullying dengan pendekatan yang lebih menekankan keseimbangan antara penegakan hukum dan perlindungan hak asasi manusia.

3.3 Analisis Efektivitas Penegak Hukum

Perundungan siber juga dikenal sebagai “cyberbullying” telah menjadi masalah kejahatan digital yang mengkhawatirkan di Indonesia. Hal ini terjadi bersamaan dengan pesatnya perkembangan internet dan meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan warga, terutama di kalangan remaja. Data dari SAFEnet mencatat lonjakan signifikan dalam jumlah kasus cyberbullying yang mencapai 480 kasus pada kuartal pertama tahun 2024, meningkat lebih dibandingkan tahun lalu, yang menunjukkan bahwa isu ini telah berubah menjadi krisis sosial digital yang memerlukan perhatian mendalam dari berbagai pihak. Riset menemukan bahwa remaja Indonesia yang berusia 14-24 tahun pernah mengalami “cyberbullying”. Data dari U-Report Indonesia menunjukkan bahwa bentuk kejahatan digital terjadi di media sosial, diikuti oleh aplikasi pesan instan sebesar 19 persen, serta berbagai platform lainnya. Masalah ini tidak hanya melibatkan anak-anak dan remaja, tapi juga menyasar berbagai kelompok usia dan kalangan, termasuk figur publik yang sering menjadi target perundungan massal di berbagai platform digital.

Konsekuensi psikologis dan dampak terhadap kesehatan mental yang disebabkan oleh cyberbullying sangat serius dan berpotensi berjangka panjang. Korban cyberbullying sering kali mengalami depresi, terutama saat mereka merasa tidak bisa mengatasi situasi yang dihadapi dan merasa terasing dari teman-teman dan keluarga. Depresi ini sangat mengganggu aktivitas sehari-hari mereka. Remaja yang menjadi korban rentan mendapatkan berbagai masalah kesehatan, fisik maupun mental, seperti kecemasan, kesedihan, dan dalam kasus yang ekstrem, keinginan untuk mengakhiri hidup. Seiring waktu, korban mungkin juga mulai kehilangan rasa percaya diri dan harga diri mereka, yang bisa meningkatkan kemungkinan munculnya stres berkepanjangan, gangguan kecemasan, dan depresi. Dampak yang dirasakan oleh korban mencakup ketidakpercayaan terhadap orang lain, rendahnya percaya diri, kekhawatiran yang berlebihan, kurangnya motivasi, serta efek psikologis seperti depresi, cepat marah, gelisah, perilaku menyakiti diri, dan percobaan bunuh diri. Gangguan emosional dan mental tersebut dapat menghambat kemampuan korban untuk berkonsentrasi dan belajar dengan baik, menimbulkan perasaan paranoid, kekhawatiran akan serangan lanjutan, dan kesulitan dalam menjalin hubungan positif secara online. Efek dari cyberbullying bisa bertahan lama dan memengaruhi individu dalam berbagai aspek mental, emosional, dan fisik, bahkan dalam kasus yang berat dapat mengakibatkan seseorang mengakhiri hidupnya sendiri. Dampak yang luas dan mendalam ini menjadikan cyberbullying bukan hanya masalah moral atau etika, melainkan ancaman nyata bagi kesehatan dan kesejahteraan masyarakat yang memerlukan tindakan hukum yang tegas dan efektif.

Dilihat dari segi hukum, Indonesia sejatinya sudah memiliki beberapa regulasi yang bisa dipakai untuk penanganan masalah cyberbullying. Pasal 27A UU No. 1 Tahun 2024 mengenai Perubahan UU ITE mengatur larangan merusak kehormatan atau reputasi orang lain melalui media elektronik, yang mana pelanggar bisa mendapatkan hukuman penjara selama 6 tahun atau denda hingga Rp 1 miliar. Selain itu, pasal yang mengatur penghinaan dalam KUHP juga relevan untuk kasus cyberbullying, sementara Undang-Undang Perlindungan Saksi dan Korban memberikan perlindungan bagi korban cyberbullying, terutama anak-anak. Walaupun hukum ITE sudah mengatur masalah cyberbullying, dalam praktiknya, regulasi ini belum sepenuhnya efektif dalam menurunkan kasus-kasus tersebut. Tanggung jawab pidana bagi pelaku cyberbullying sampai saat ini masih belum jelas, karena tidak semua tindakan antisosial ini diakui sebagai masalah hukum, dan belum ada undang-undang spesifik yang mengatur

cyberbullying secara rinci, sehingga penegakan hukum tergantung pada interpretasi dari pasal-pasal umum yang ada. Permasalahan terbesar terletak pada pelaksanaan dan efektivitas penegakan hukum di lapangan. Dari seluruh laporan mengenai kasus cyberbullying, hanya 20% yang berhasil ditindaklanjuti, dan hanya 5% yang berakhir dengan hukuman bagi pelaku, suatu angka yang sangat memprihatinkan dan menunjukkan bahwa mayoritas pelaku cyberbullying hampir tidak menghadapi konsekuensi hukum. Rendahnya tingkat keberhasilan penegakan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor struktural dan teknis yang saling terkait. Anonimitas di dunia digital menjadi penghalang utama bagi efektivitas penegakan hukum, karena penggunaan akun anonim membuatnya sulit untuk mengidentifikasi pelaku, terutama saat mereka memanfaatkan teknologi penyamaran seperti VPN, akun palsu, atau kelemahan dalam sistem verifikasi identitas di berbagai platform media sosial. Sifat cyberbullying yang tidak langsung menjadi alasan tingginya kasus ini, sebab pelaku tidak tampak secara langsung serta dapat bersembunyi di balik perangkat yang digunakannya, dengan keyakinan bahwa tindakan perundungan tersebut tidak akan mengakibatkan konsekuensi hukum, membuat mereka merasa bebas untuk melakukannya.

Masalah kesadaran dan pemahaman digital di kalangan masyarakat juga berkontribusi pada rendahnya efektivitas penegakan hukum. Minimnya pemahaman masyarakat tentang batas kebebasan untuk mengekspresikan dan lontaran kebencian, ditambah dengan pemahaman literasi digital yang sangat rendah, membuat beberapa korban enggan melapor pengalaman mereka. Banyak korban tidak menyadari bahwa apa yang mereka alami bisa dianggap sebagai kejahatan yang dapat dilaporkan kepada pihak berwajib, sedangkan sebagian lainnya memilih untuk tetap diam karena takut akan stigma sosial, balasan dari pelaku, atau prosedur hukum yang rumit dan melelahkan.

Kelompok milenial menjadi yang paling sering menjadi korban perundungan di media sosial, diikuti oleh generasi Z, generasi X, dan baby boomers, yang menunjukkan bahwa isu ini mengenai berbagai kelompok dengan intensitas yang bervariasi.

Peran media sosial dalam konteks penegakan hukum terkait cyberbullying juga masih jauh dari ideal. Instagram dan platform sosial lainnya berusaha untuk mengatasi pelecehan dengan mengembangkan fitur pelaporan dan moderasi konten, namun langkah ini belum sepenuhnya efektif dalam mencegah dan menindak cyberbullying secara menyeluruh. Platform perlu memperkuat sistem pelaporan dan mengambil tindakan tegas terhadap pelanggar, dengan penerapan teknologi deteksi otomatis yang lebih canggih dan respons yang lebih cepat terhadap laporan dari pengguna. Namun, dalam praktiknya, banyak platform tetap beroperasi dengan standar moderasi konten yang longgar dan waktu respons yang lambat, terutama untuk konten berbahasa Indonesia atau yang berkaitan dengan konteks lokal yang mungkin tidak terdeteksi oleh algoritma yang didasarkan pada data global.

Belum ada penelitian yang mendalam mengenai peran teknologi guna mengurangi cyberbullying, seperti menciptakan penggunaan kecerdasan buatan untuk moderasi konten di platform sosial media, meskipun teknologi memiliki potensi untuk mendeteksi dan mencegah perluasan konten terkait cyberbullying. Tanpa adanya ketentuan hukum yang tegas bagi platform untuk mempertanggungjawabkan atas konten yang ada di platform mereka, penegakan terhadap cyberbullying akan terus mengalami berbagai rintangan struktural.

3.4 Pertanggungjawaban Pidana bagi Pelaku

Pertanggungjawaban hukum untuk pelaku cyberbullying di Indonesia diatur dalam UU No. 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta KUHP. Undang-Undang ITE menetapkan sanksi pidana terhadap pelaku, termasuk hukuman penjara dan denda.

Pada pasal 27 Ayat (3) UU ITE dengan jelas menentang penyebaran konten yang nantinya akan merusak reputasi atau menggiring fitnah melalui media elektronik, seperti media sosial dan berbagai aplikasi pesan. Di sisi lain, KUHP mengatur berbagai hal yang berkaitan dengan cyberbullying, meski tidak memiliki ketentuan secara khusus untuk masalah tersebut. Namun, terdapat pasal di KUHP yang bisa digunakan untuk menahan pelaku cyberbullying, yaitu Pasal 311 tentang penghinaan. Dalam kenyataannya, penerapan hukuman terhadap pelaku cyberbullying di Indonesia sering kali tidak ditegakkan, serta perlindungan hukum bagi korban cyberbullying masih menjadi isu yang sangat penting. Perlindungan hukum yang diberikan kepada korban cyberbullying dalam KUHP dan UU ITE dirasa belum optimal, sehingga diperlukan regulasi hukum yang sesuai dengan perkembangan masyarakat di Indonesia. Minimnya perlindungan hukum terhadap korban dapat berpengaruh terhadap tingginya angka cyberbullying di negara ini.

Di Indonesia, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku cyberbullying. UU ITE bahkan menetapkan sejumlah pasal yang dapat digunakan untuk menindak perbuatan perundungan, baik secara langsung maupun melalui media elektronik. Meskipun demikian, perlindungan hukum bagi korban pelecehan online terus menjadi masalah penting yang memerlukan perhatian khusus. Dalam praktik sosial, terutama di kalangan remaja, tindakan perundungan terhadap teman sebaya biasanya dianggap wajar dan dapat diterima. Korban sering disalahkan oleh masyarakat karena tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, yang menyebabkan tekanan psikologis. Oleh karena itu, untuk menekan tingkat cyberbullying di Indonesia, kebijakan sosial dan moral harus mendukung kebijakan kriminal yang menangani cyberbullying.

Kasus Baiq Nuril tahun 2018 menunjukkan masalah perlindungan korban cyberbullying. Sebagai upaya untuk membuktikan adanya pelecehan seksual, Baiq Nuril, seorang mantan pegawai negeri sipil di Mataram, Nusa Tenggara Barat, merekam percakapan bernuansa seksual dengan atasannya. Tapi rekaman itu kemudian tersebar luas dan menjadi bahan ejekan di tempat kerjanya, yang dapat dianggap sebagai bentuk cyberbullying. Baiq Nuril melaporkan pelecehan tersebut dan pelaku dibawa ke pengadilan. Ironisnya, berdasarkan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE tentang pencemaran nama baik, pelaku justru dihukum. Putusan tersebut menimbulkan banyak kontroversi dan kritik terhadap pelaksanaan UU ITE, terutama dalam hal perlindungan korban. Walaupun pada akhirnya Presiden Joko Widodo memberikan grasi pada tahun 2021 yang menghapus hukuman Baiq Nuril, kasus ini menunjukkan betapa sulitnya undang-undang cyberbullying di Indonesia dan betapa pentingnya mengevaluasi undang-undang dan meningkatkan kesadaran publik tentang perlindungan korban.

4. Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari semua pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya, cyberbullying muncul sebagai bentuk penindasan digital yang memanfaatkan ruang maya untuk melukai psikis seseorang. Bentuk bentuk serangan yang sangat beragam hadir melalui pesan pesan tajam, identitas palsu, hingga pengucilan dari sebuah komunitas dapat dilakukan siapa saja tanpa batasan ruang dan waktu. Meskipun Indonesia telah memiliki dasar hukum melalui UU ITE dan beberapa pasal dalam KUHP untuk menjerat pelaku, belum adanya regulasi khusus yang secara langsung mengatur cyberbullying, sehingga penegakannya masih kurang efektif. Banyaknya kasus tidak diproses karena faktor anonimitas pelaku, rendahnya literasi digital masyarakat serta lemahnya sistem pelaporan dan moderasi pada platform media sosial. Kasus Baiq Nuril menjadi gambaran nyata betapa rumitnya perlindungan hukum ketika korban justru terjebak dalam jerat pasal, membuka diskusi luas tentang perlunya reformasi regulasi dan perlindungan yang lebih manusiawi.

Referensi

1. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Profil Internet Indonesia 2023. Jakarta: APJII, 2023.
2. Nasrullah, Rulli. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis RekatamaMedia, 2015.
3. Van Geel, Mitch, Paul Vedder, and Jenny Tanilon. "Relationship Between Peer Victimization, Cyberbullying, and Suicide in Children and Adolescents: A Meta-analysis." *JAMA Pediatrics* 168, no. 5 (2014): 435-442.
4. Hinduja, Sameer, and Justin W. Patchin. "Bullying, Cyberbullying, and Suicide." *Archives of Suicide Research* 14, no. 3 (2010): 206-221.
5. Smith, Peter K., et al. "Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils." *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 49, no. 4 (2008): 376-385.
6. Hinduja, Sameer, and Justin W. Patchin. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2015.
7. Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251.
8. Adnan, A. J., dkk. "Perlindungan Hukum terhadap Anak sebagai Korban Tindak Pidana Cyberbullying." *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology* 5, no. 2 (2023): 101-112.
9. Aristianto, K. A. "Tinjauan Yuridis Terhadap Ancaman dan Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Perundungan di Dunia Maya (Cyberbullying)." *Jurnal Hukum Pratama* 4, no. 1 (2023): 45-58.
10. Dikrurahman, D., & Putra, D. R. S. "Cyberbullying and Its Impact in Indonesia: Legal Protection for Victims from the Perspective of the ITE Law and Cyber Law." *Scientific Journal of Cyber Law Review* 2, no. 1 (2024): 1-12.
11. Hutasoit, R. R., & Kurniawan, R. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Korban Terhadap Kejahatan Cyber Bullying dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia." *Jurnal Yuridis Unaja* 5, no. 1 (2023): 88-102.
12. Kusuma, I. G. P., & Sugama, I. D. G. D. "Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku pembullying via media sosial (cyberbullying) di Indonesia." *Jurnal KerthaDesa* 13, no. 10 (2025): 996-1007.
13. Pratiwi, W. Y., Dewi, E., & Tamza, F. B. "Hukum pidana dalam kasus cyberbullying yang memicu tindakan bunuh diri." *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2025): 61-72.
14. Marjun, M., Saroji, S., & Nugraha, F. "Cyberbullying and legal protection for victims in the digital era: A case study on social media platforms." *Hakim: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial* 3, no. 1 (2025): 955-973
15. Rizkiyanto, Eka, Fajar Ari Sudewo, dan Kus Rizkianto. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Cyberbullying Melalui Media Elektronik." *Pancasakti Law Journal (PLJ)* 2, no. 2 (2024). Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal.