



## MENCEGAH PENGARUH NEGATIF *CYBERCRIME* PADA ANAK-ANAK DI YAYASAN AL-KAHFI KP. KAYURINGIN JAYA, KOTA BEKASI

Octo Iskandar \*

Fakultas Hukum , Universitas Bhayangkara Jakarta Raya , Indonesia

email: octo.iskandar@dsn.ubharajaya.ac.id

\*Penulis korespondensi

### Info Artikel:

Diterima 14 April 2023

Direvisi 30 April 2023

Disetujui 2 Mei 2023

Dipublikasikan 15 Juni 2023

**Abstract:** *The phenomenon of bullying or abuse has often occurred since long ago. Bullying is any form of oppression or violence that is carried out intentionally by one person or group of people who are stronger or more powerful towards another person, with the aim of causing harm and is carried out continuously. Bullying cases are now divided into two groups, namely verbal bullying, in which the perpetrator makes physical contact with the victim, such as hitting, pushing, kicking and damaging the victim's belongings. Then the second is non-verbal, this is done by condescending, ridiculing, spreading gossip to threatening the victim. In this digital era, Indonesian people definitely use technology, even from a young age to the elderly. Seeing increasingly sophisticated technological developments makes us sometimes unable to control the malicious comments from other people. Cyberbullying is an act of bullying carried out on social media, activities carried out by perpetrators such as giving hurtful words in the comments column, spreading lies, and sending messages containing threats. This activity was carried out to provide early knowledge to children in the Kayuringin, South Bekasi, about the dangers of cyberbullying.*

### Kata kunci:

Perundungan dunia maya;  
Media Sosial.

**Abstrak:** Fenomena *bullying* atau perundungan kerap terjadi sejak dulu. Perundungan sendiri merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. Kasus *bullying* sendiri kini dibedakan menjadi dua kelompok yaitu *bullying* secara verbal, di mana pelaku melakukan kontak fisik terhadap korban seperti memukul, mendorong, menendang hingga merusak barang korban. Lalu yang kedua ada non-verbal, ini dilakukan dengan cara merendahkan, mengejek, menyebarkan gosip sampai mengancam korban. Di era digital seperti ini masyarakat Indonesia pasti menggunakan teknologi bahkan dari usia muda hingga lansia. Melihat perkembangan teknologi yang semakin

canggih membuat kita terkadang tidak bisa mengontrol komentar-komentar jahat dari orang lain. *Cyberbullying* sendiri merupakan tindak laku perundungan yang dilakukan di sosial media, kegiatan yang dilakukan oleh pelaku seperti memberikan kata-kata menyakitkan di kolom komentar, menyebarkan kebohongan, sampai mengirim pesan yang mengandung ancaman. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan sejak dini kepada anak-anak di wilayah Kayuringin, Bekasi Selatan, tentang bahayanya melakukan *cyberbullying* pada orang lain.



© 2020 The Authors. Published by Faculty of Law, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Media sosial merupakan salah satu dari sekian banyak evolusi yang terjadi pada perkembangan teknologi informasi. Aktivitas mereka secara virtual, tidak dapat teridentifikasi secara nyata, baik dalam bentuk fisiknya, jenis kelaminnya, dan usianya. Menurut (Mayfield, 2008) media sosial adalah tentang menjadi manusia. Media sosial bisa dijadikan sebagai tempat berbagi ide, berkolaborasi atau bekerja sama, berdebat, bahkan bisa dijadikan sarana untuk menemukan teman bak, menemukan pasangan serta membangun sebuah (Kaplan and Haenlein, 2010) komunitas. Ada 6 jenis media sosial yang banyak digunakan orang (netizen) dalam berinteraksi di dunia maya, salah satu diantaranya adalah *Social Networking Sites*, yang artinya memungkinkan kepada para penggunanya untuk selalu tetap terhubung dengan menciptakan suatu informasi pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim pesan atau surat elektronik serta pesan langsung (pesan instant). Secara umum profil meliputi hal seperti foto, video, berkas audio, blogs dan masih banyak lagi. contohnya seperti Facebook, Instagram, Whatsapp, Line dan masih banyak lagi. *Cyberspace* adalah sebuah dunia komunikasi yang berbasis komputer yang menawarkan suatu realitas yang baru dengan bentuk virtual (tidak nyata atau tidak langsung). Walaupun dilakukan secara virtual, kita tetap dapat merasakan seolah-olah berada ditempat tersebut dan melakukan kegiatan yang biasanya dilakukan secara nyata, contoh berdiskusi, bertransaksi dan masih banyak lagi (Petrus Reinhard Golose, 2006). *Cyber Crime* merupakan suatu kejahatan yang muncul akibat penggunaan teknologi atau media sosial, dan merupakan kausalitas sosial yang terjadi dari akibat penggunaan internet tersebut.

## METODE

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Al-Kahfi yang beroperasi di Musholla Al-Ikhlas Kp. Kayuringin jaya, Bekasi Selatan RT.05/RW.12, diikuti 20 orang siswa yang merupakan perwakilan dari Yayasan Al-Kahfi. Dalam hal ini para siswa juga didampingi oleh guru-guru yang mengajar di yayasan ini. Dalam kegiatan ini dipraktekkan cara bermedia sosial yang baik dan beretika, dan juga di ajarkan atau di bimbing untuk memilih berita yang valid, bukan hoax.

Banyaknya kasus-kasus hukum yang terjadi di dunia maya baik berupa *Cybercrime*, seperti membagikan konten pornografi, perjudian online, pengancaman bahkan bisa *Cyberbullying* seperti pencemaran nama baik, *body shamming* atau melecehkan bentuk tubuh seseorang, kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, atau tidak etis. Untuk itu, agar pesan dalam pengabdian ini dapat sampai ke siswa tersebut, dalam penyuluhan kali ini metode yang digunakan adalah dalam bentuk:

- a. Ceramah, yaitu memberikan pembicaraan secara langsung dengan cara mengajak untuk melakukan kegiatan yang produktif dan positif di dunia sosial (dunia maya). Serta juga memberikan pendidikan tentang etika dan adab ketika berinteraksi di media sosial, sekaligus memberikan penjelasan mengenai cara mencegah *cybercrime* atau kejahatan di media sosial
- b. Video,, Penayangan video yang berisi konten positif, menjelaskan apa itu *cybercrime*,serta tutorial atau cara agar terhindar dari kejahatan dimedia sosial tersebut.
- c. Diskusi atau tanya jawab interaktif, adalah dengan menggelar forum diskusi yang melibatkan peserta dan guru pendamping. Dalam kegiatan ini, semua peserta akan ditanya mengenai hal apa saja yang sudah kalian ketahui tentang *cybercrima*, dan jugadiberikan kesempatan jika ada yang masih belum paham.

## ANALISIS SITUASI

Yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah Yayasan Al-Kahfi yang beroperasi di Musholla Al-Ikhlas Kp. Kayuringin jaya, Bekasi Selatan RT.05/RW.12. Lokasi Yayasan Al-Kahfi ini berada di lingkungan padat penduduk atau lingkungan yang ramai. Karena lokasi yayasan ini berada dilingkungan yang padat dan ramai,interaksi peserta dengan masyarakat sekitar menjadi lebih intens dan pergaulan mereka juga menjadi semakin luas, baik dengan sesamanya maupun dengan lingkungan nya. Dan tidak jarang juga komunikasi diantara mereka tidak cukup di darat saja, tapi sering juga berlanjut didunia maya. Bahkan mereka menggunakan beberapa jenis media sosial untuk berinteraksi dengan netizen yang lain. Hal ini bisa menimbulkan masalah, jika mereka dalam berinteraksi di media sosial, tidak menggunakan etika serta adab yang baik, bisa berakibat hukum dan merugikan diri sendiri serta orang lain.

## SOLUSI DAN LUARAN

*Cybercrime* merupakan tindakan yang bertentangan dengan hukum yang biasanya dilakukan melalui komputer dan jaringan. Namun ternyata komputer sendiri kerap menjadi alat kejahatan atau bisa menjadi sasarannya. *Cybercrime* bisa dilakukan secara individu atau kelompok dengan tujuan untuk menyakiti nama baik korban sehingga menyebabkan kerugian baik secara fisik maupun mental. Di era digital seperti ini masyarakat Indonesia pasti menggunakan teknologi bahkan dari usia muda hingga lansia. Melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat kita terkadang tidak bisa mengontrol komentar- komentar jahat dari orang lain. *Cyberbullying* sendiri merupakan tindak laku perundungan yang dilakukan di sosial media, kegiatan yang dilakukan oleh pelaku seperti memberikan kata-kata menyakitkan di kolom komentar, menyebarkan kebohongan, sampai mengirim pesan yang mengandung ancaman. Dalam kegiatan pencegahan *cybercrime* ini, negara

menciptakan perundang-undangan yang diatur dalam Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kegiatan abdi masyarakat ini dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 yang berlokasi disalah satu kawasan penduduk di Kota Bekasi, yaitu Kelurahan Kayuringin Jaya, Kecamatan Bekasi Selatan. Tujuan melakukan abdimas ini yaitu diharapkan penduduk terutama anak-anak dapat bijak menggunakan media sosial. Kegiatan dengan tema pencegahan *cybercrime* ini mendapatkan respon yang positif dari warga terhadap mahasiswa. Dengan dihadiri kurang lebih 40 peserta yang terdiri dari dosen pengampu mata kuliah manajemen sekuriti, ketua dewan kemakmuran masjid, guru dan juga anak-anak.

Rangkaian kegiatan abdi masyarakat berupa pengenalan materi pengaruh negatif *cybercrime* pada anak-anak, jenis-jenis dari *cybercrime*, manfaat internet untuk anak-anak, dampak psikologis *cybercrime*, dan kegiatan pencegahan dalam menghindari *cybercrime*. Berikut ini beberapa gambar yang diambil ketika kegiatan abdi masyarakat berlangsung



Hasil dari tahapan kegiatan sosialisasi terkait ‘Pengaruh *Cybercrime*’ terhadap 20 orang siswa perwakilan dari Yayasan Al-kahfi, antara lain ;

1. Memberikan pengetahuan dan batasan yang bijak dalam menggunakan internet  
Kedatangan kami semua ke Musholla Al-Ikhlas yang berada Kp. Kayuringin Jaya, Bekasi selatan dalam upaya sosialisasi terhadap kurang lebih 20 orang anak yang mayoritas masih duduk di bangku sekolah dasar (SD) di harapkan dapat

bermanfaat, dan memberikan wejangan terhadap anak-anak untuk lebih bijak mempergunakan sosial media. Setelah melakukan sesi tanya jawab, di kelas 4 sekolah dasar, para orang tua mulai memberikan fasilitas ponsel terhadap anaknya. Tak hanya dapat bermain games/ permainan Online, kebanyakan dari anak-anak tersebut bahkan sudah membuat akun sosial media mereka sendiri, dan dengan bebas memposting apapun yang mereka mau. Padahal, Dalam beberapa aplikasi sosial media seperti *you-tube*, *facebook*, dan *Tik-tok*, ada batasan umur dimana sebelum umur yang legal mereka tidak dapat mengakses video ataupun foto, selain yang sesuai dengan umur mereka. Di berikan pula solusi bagi mereka untuk beralih ke platform yang sesuai dengan umur mereka, yaitu ;

- Dari Google menjadi *Kiddle*
- Dari Tik-tok menjadi *Tiktok-kids*
- Dari You-tube menjadi *You-tube kids*

Solusi tersebut sudah di pertimbangkan dan di klaim aman jika di pergunakan oleh anak- anak. Selain itu, para orang tua juga dapat mengontrol apa yang di tayangkan kepada anaknya.

2. Memberikan pengetahuan mengenai jenis-jenis kejahatan seperti apa yang ada di internet, dan mencegah anak-anak untuk melakukannya.
  - *Hacking* (peretasan) hal ini di niai sebagai kejahatan karena dapat merugikan pihak yang di retas. Di rugikan dalam berbagai aspek, misalnya : penipuan uang, pencemaran nama baik, dan juga kehilangan banyak hal berharga. Di beritahu kepada anak-anak untuk tidak memberikan pin/ sandi sosial media mereka ke sembarang orang.
  - *Cracking* (merusak atau memanipulasi sistem secara ilegal) dapat menyebabkan timbulnya virus dan kerugian pada salah satu pihak. Di beritahu kepada anak-anak agar menggunakan aplikasi resmi dan mengkomunikasikannya dengan orang tua. Agar data- data pribadi terjamin aman.
  - *Difacing* (mengubah tampilan web dengan tujuan menjatuhkan dan merugikan pihak pemilik website) masih dengan solusi yang sama, diwajibkan menggunakan aplikasi legal yang resmi dari *playstore/applestore*.
  - *Cyber bullying* (merundung dan memberikan kalimat hinaan terhadap orang lain secara online) di umur yang masih labil dan mudah di pengaruhi oleh orang lain, tentunya anak-anak di bawah di umur seperti ini bisa saja melakukan tindakan perundungan walaupun hanya berupa kalimat. Dalam ceramah yang di lakukan, anak-anak di ajarkan bagaimana mempergunakan sosial media dan mengikuti contoh yang positif. Memperbanyak bacaanpositif dan menuangkan kata-kata yang membangun pada setiap postingan
3. Mendorong anak-anak agar tidak terpacu dengan ponsel, dan cobalah untuk tahu dunialuar.

Di era gempuran *game online* serta sosial media yang menjadi ajang perlombaan, tentu sudah banyak anak-anak yang pada akhirnya malas untuk keluar rumah dan berinteraksi langsung dengan orang lain. Bahkan mereka lebih suka bermain ponsel seharian penuh dan berujung pada kecanduan ponsel. Kira-kira sepuluh tahun lalu, mungkin ponsel adalah hal yang jarang di temui pada anak seumuran mereka. Dan pada saat kami semua berada pada umur yang sama seperti mereka, hanya sedikit dari kami yang aktif menggunakan ponsel, dan lebih asyik bermain di luar. Jika di ingat, permainan zaman dahulu tak kalah asyiknya. Contohnya

; permainan petak umpat, lompat tali, deprak, petak jongkok, congklak, dan masih banyak lagi. Sebagai pertimbangan, dan ingin menambah kreatifitas dari anak-anak yang hadir, kami menyediakan manik-manik yang dapat di susun menjadi khiasan tangan namun dapat di kreasikan sesuai dengan imajinasi mereka. Kami juga menyiapkan hadiah untuk anak-anak yang memiliki karya paling kreatif. Mereka semua begitu bersemangat mengikuti kompetisi sekaligus permainan tersebut. Kami harap dari hal kecil tersebut, dapat menumbuhkan pemikiran produktif bagi anak-anak tersebut, dan tak kecanduan internet.

## KESIMPULAN

Pada era digital yang cepat berkembang saat ini penggunaan ponsel telah meluas dikalangan anak-anak, pengaruh ponsel dapat memberikan dampak negatif terhadap pola psikologis anak, salah satu dampak negatif dari ponsel yaitu *cybercrime*. *Cybercrime* merupakan kejahatan yang dilakukan melalui komputer dan jaringan. Penyerangan *cybercrime* dapat melalui penggunaan media sosial, e-mail ataupun perangkat komputer lainnya. Melalui sosial media *cybercrime* dapat meretas informasi pribadi dan ujaran kebencian.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan di Yayasan Al-Kahfi yang beroperasi di Musholla Al- Ikhlas Kayuringin, peserta sosialisasi yaitu anak-anak telah memiliki akun media sosial tidak sesuai usia mereka. Dalam hal ini diperlukan pengawasan ekstra dari orang tua agar dapat mengendalikan penggunaan sosial media oleh para anak. Dengan penyampaian materi, anak-anak telah memahami apa saja dampak dari penggunaan ponsel dan *cybercrime*. Peserta memberikan tanggapan positif dan antusias dalam mendengarkan materi yang dipaparkan. Dengan penggunaan media sosial yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur diharapkan kepada orang tua untuk mengatur penggunaan ponsel terhadap anak untuk menghindari pengaruh *cybercrime*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kaplan, Andreas M., and Michael Haenlein. 2010. "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media." *Business Horizons* 53(1): 59–68.
- Petrus Reinhard Golose, M.M. 2006. "Perkembangan Cybercrime Dan Upaya Penanganannya Di Indonesia Oleh Polri." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 4 (Agustus): 15–38.
- Mayfield, Antony. 2008. "What Is Social Media?" *Icrossing*: 1–36. [http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What\\_is\\_Social\\_Media\\_iCrossing\\_ebook.pdf](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf).