

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP  
KORBAN PERUNDUNGAN ONLINE MELALUI GAME ONLINE**

**A. Tinjauan Umum Mengenai Perlindungan Hukum**

Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan oleh hukum.<sup>30</sup> Sedangkan menurut C.S.T. Kansil perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.<sup>31</sup> Perlindungan hukum merupakan suatu konsep yang universal dari negara hukum. Pada dasarnya, perlindungan hukum terdiri atas dua bentuk, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif yakni : Perlindungan Hukum Preventif yang pada dasarnya preventif diartikan sebagai pencegahan. Perlindungan hukum Preventif sangat besar artinya bagi tindak pemerintah yang didasarkan pada kebebasan bertindak karena dengan adanya perlindungan hukum yang preventif pemerintah terdorong untuk bersikap hati hati dalam mengambil keputusan. Bentuk perlindungan hukum preventif terdapat dalam peraturan perundangan undangan guna mencegah terjadinya suatu pelanggaran serta untuk memberikan batasan batasan dalam melakukan kewajiban. Perlindungan Hukum Represif berfungsi

---

<sup>30</sup> Satjipto Rahardjo, Ilmu Hukum, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, Hlm 54.

<sup>31</sup> C.S.T. Kansil, Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, Hlm 102

untuk menyelesaikan sengketa yang telah muncul akibat adanya pelanggaran. Perlindungan ini merupakan perlindungan akhir yang berupa pemberian sanksi terhadap pelanggaran yang telah dilakukan.

### **1. Pengertian Perlindungan Hukum**

Menurut Fitzgerald sebagaimana dikutip Satjipto Rahardjo awal mula dari munculnya teori perlindungan hukum ini bersumber dari teori hukum alam atau aliran hukum alam. Aliran ini dipelopori oleh Plato, Aristoteles (murid Plato), dan Zeno (pendiri aliran Stoic). Menurut aliran hukum alam menyebutkan bahwa hukum itu bersumber dari Tuhan yang bersifat universal dan abadi, serta antara hukum dan moral tidak boleh dipisahkan. Para penganut aliran ini memandang bahwa hukum dan moral adalah cerminan dan aturan secara internal dan eksternal dari kehidupan manusia yang diwujudkan melalui hukum dan moral<sup>32</sup>.

Fitzgerald menjelaskan teori perlindungan hukum Salmond bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak. Kepentingan hukum adalah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan kepentingan manusia yang perlu diatur dan dilindungi. Perlindungan hukum harus melihat tahapan yakni perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan oleh masyarakat yang pada dasarnya merupakan kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan

---

<sup>32</sup> Satjipto Raharjo, Ilmu Hukum, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2000, hlm 53

prilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antara perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat.<sup>33</sup>

Dengan hadirnya hukum dalam kehidupan bermasyarakat, berguna untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang biasa bertentangan antara satu sama lain. Maka dari itu, hukum harus bisa mengintegrasikannya sehingga benturan-benturan kepentingan itu dapat ditekan seminimal mungkin. Pengertian terminologi hukum dalam Bahasa Indonesia menurut KBBI adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa ataupun pemerintah, undang-undang, peraturan, dan sebagainya untuk mengatur pergaulan hidup masyarakat, patokan atau kaidah tentang peristiwa alam tertentu, keputusan atau pertimbangan yang ditetapkan oleh hakim dalam pengadilan, atau vonis.<sup>34</sup>

Pendapat mengenai pengertian untuk memahami arti hukum yang dinyatakan oleh Dr. O. Notohamidjojo, SH Hukum ialah keseluruhan peraturan yang tertulis dan tidak tertulis yang biasanya bersifat memaksa untuk kelakuan manusia dalam masyarakat negara serta antara negara yang berorientasi pada dua asas, yaitu keadilan dan daya guna, demi tata dan damai dalam masyarakat.<sup>35</sup>

Pada dasarnya perlindungan hukum tidak membedakan terhadap kaum pria maupun wanita. Indonesia sebagai negara hukum berdasarkan Pancasila haruslah memberikan perlindungan hukum terhadap warga masyarakatnya karena itu

---

<sup>33</sup> Ibid hlm 54.

<sup>34</sup> Tim penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi kedua, cet. 1, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991) Hlm 595

<sup>35</sup> Syamsul Arifin, Pengantar Hukum Indonesia, Medan: Medan area University Press, 2012, Hlm 5-6.

perlindungan hukum tersebut akan melahirkan pengakuan dan perlindungan hak asasi manusia dalam wujudnya sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam wadah negara kesatuan yang menjunjung tinggi semangat kekeluargaan demi mencapai kesejahteraan bersama.

## **2. Tujuan dan Fungsi Perlindungan Hukum**

Perlindungan hukum bertujuan memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak yang diberikan oleh hukum.

Perlindungan hukum haruslah tercermin dari berjalannya hukum, proses hukum dan akibat dilaksanakannya atau ditegakkannya hukum tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari keberagaman hubungan yang terjadi di masyarakat. Hubungan antar masyarakat melahirkan hukum yang mengatur dan melindungi kepentingan dari masing-masing masyarakat. Dengan adanya keberagaman hubungan hukum tersebut membuat para anggota masyarakat memerlukan aturan-aturan yang dapat menjamin keseimbangan agar dalam hubungan-hubungan itu tidak terjadi kekacauan-kekacauan di dalam masyarakat.<sup>36</sup> Hukum sebagai norma merupakan petunjuk untuk manusia dalam bertingkah laku dalam hubungannya dalam masyarakat. Hukum juga sebagai petunjuk apa yang harus diperbuat dan mana yang tidak. Hukum juga memberikan petunjuk mana yang tidak boleh, sehingga segala sesuatu dapat berjalan tertib dan teratur. Hal tersebut dimungkinkan karena hukum memiliki sifat dan waktu mengatur tingkah laku manusia serta

---

<sup>36</sup> CST. Kansil, Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), hlm. 40

mempunyai ciri memerintah dan melarang begitu pula hukum dapat memaksa agar hukum itu dapat ditaati oleh anggota masyarakat.

Menurut Subekti, “Hukum tidak hanya mencari keseimbangan antara berbagai kepentingan yang bertentangan sama lain akan tetapi juga untuk mendapat keseimbangan antar tuntutan keadilan tersebut dengan “ketertiban” atau “kepastian hukum”. Dengan demikian hukum itu bertujuan untuk menjamin adanya kepastian hukum dalam masyarakat dan hukum itu harus pula pada keadilan, yaitu asas-asas keadilan dari masyarakat itu.<sup>37</sup>

Salah satu fungsinya yaitu, tegaknya Supremasi Hukum. Supremasi hukum merupakan hukum yang memiliki kekuasaan mutlak dalam mengatur tindakan atau pergaulan seseorang dalam kehidupannya. Dengan kata lain bahwa semua tindakan warga negarai hingga pemerintah sekalipun berjalan sesuai dengan hukum yang telah berlaku. Sayangnya tegaknya supremasi hukum ini tidak bisa berjalan sendiri. Butuh yang namanya aturan yang harus ditegakan. Tentu aturan itu sendiri tidak dapat ditegakan dengan sendiri. Butuh yang namanya aparat hukum, dan masyarakat itu sendiri yang menjadikan supremasi hukum bisa ditegakan. Bisa dikatakan, supremasi hukum hanya sebagai alat. Yang kedua tegaknya Keadilan, tegaknya keadilan ini demi mewujudkan keselarasan dan keadilan bagi warga Negara. Dimana setiap warga Negara Indonesia berhak menikmati kewajiban dan mewujudkan keadilan. Tampaknya mewujudkan keadilan itu sesuatu yang tidak mudah. Pada realitanya menegakan sebuah keadilan itu bukan perkara yang mudah. Butuh yang namanya melek hukum. salah satu faktor kenapa hukum tidak

---

<sup>37</sup> Ibid Hlm 54

ditegakan dengan adil karena banyak yang tidak melek hukum. Sehingga orang-orang yang tidak melek hukum dimanfaatkan.<sup>38</sup>

## **B. Tinjauan Umum Mengenai *Game Online***

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan. Menurut Weinstein (2010), kecanduan *game online* adalah menggunakan game online secara berlebihan atau komplusif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada game online akan menggunakan game online secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain game online dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Yee (2006), mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (2009), menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah keterkaitan dengan *game online*. Ketika tidak memainkan *game online* pemain akan memikirkan tentang game dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukan nya dan membayangkan sedang bermain game . orang yang kecanduan *game online* akan

---

<sup>38</sup><https://penerbitbukudeepublish.com/pentingnya-perlindungan-dan-penegakan-hukum/> Diakses pada tanggal 17 Oktober 2021 pukul 14.21 WIB.

fokus pada *game* dan meninggalkan hal lainnya. Bermain *game online* menjadi prioritas yang diutamakan. Sedangkan menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* adalah penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, secara terus menerus dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game*. Berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif, terus-menerus, yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada *game online* dan tidak bisa mengendalikannya.

### **1. Pengertian *Game Online***

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Agustinus Nilwan, Pemrograman Animasi dan *Game Professional*<sup>39</sup>, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.<sup>39</sup> Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa *Game* adalah sebuah aktifitas dalam konteks

---

<sup>39</sup><https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html> diakses 17 Oktober 2021 pukul 14.36 WIB.

permainan yang biasa dimainkan individu atau kelompok yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu dan juga tujuan tertentu. Biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.

## **2. Jenis Jenis *Game Online***

Adapun jenis jenis game menurut Sibero (2009:18) antara lain adalah:

**Action** : Sebuah *game* yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan reflex, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan.

**Fighting** : *Game fighting* biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter di kendalikan oleh komputer.

**Shooter** : Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri.

**Racing** : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. *Game* ini populer dengan jenis *game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor.

**Sport** : Permainan video yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara virtual, seperti pertandingan sepak bola, basket, dan sebagainya.

**Adventure** : *Game adventure* menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.



**Strategy** : jenis permainan *game* seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika.

**RPG (Role Playing Game)** : sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.<sup>40</sup>

### 3. Tujuan dan Fungsi *Game Online*

Mengembangkan kecerdasan otak kanan, bermain *game* secara online justru dapat mengembangkan kecerdasan otak kanan dengan baik. Di dalam suatu permainan tentu membutuhkan strategi maupun logika guna menyelesaikan tiap-tiap level maupun misi tertentu. Terlebih lagi bagian otak kanan akan mampu mengatur sisi kreativitas, inovasi hingga gambaran sesuatu. Kemampuan semacam ini bisa ditingkatkan dengan sangat baik menggunakan *game*. Bayangkan apabila strategi permainan *game* diterapkan dalam dunia nyata. Tentu akan terasa kian menarik. Bermain *game* juga sangat bagus dalam melatih konsentrasi. Sebab, untuk memenangkan permainan tentu bukan hanya membutuhkan taktik saja melainkan juga konsentrasi tinggi. Jika rutin bermain *game* dengan waktu yang pas, maka hal ini secara tidak langsung akan memperbagus konsentrasi.

Menghilangkan Stress, Stres dan penat rupanya juga bisa diredakan dengan bermain *game*. Seperti halnya *game* yang dimainkan secara *online*. *Game* ini dapat dijadikan sebagai solusi guna membantu meredakan penat dan stres yang dirasakan oleh seseorang. Bermain *game* akan memberikan efek senang bagi si pemain. Di

---

<sup>40</sup> <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/666/BAB-II.pdf>

samping itu, *game* juga akan membuat otak mendapatkan rangsangan baru sehingga dapat kembali merasa segar.

Melatih Kerjasama tim, Sikap Percaya dan Saling Menghargai, *Game* daring kini bukan hanya bisa dimainkan sendiri. Akan tetapi, *game* ini dapat dimainkan dengan berinteraksi langsung bersama orang lain. Bahkan tidak jarang *game* yang membutuhkan kerjasama tim untuk memenangkan permainan. Kerjasama yang dilakukan secara bahu membahu untuk mencapai kemenangan di dalam *game* tentu akan berimbas juga ke dalam dunia nyata. Bisa dikatakan bahwa bermain *game* akan mampu melatih kerjasama di dalam kehidupan nyata. Selain kerjasama, rupanya bermain *game* yang membutuhkan interaksi antar pemain juga akan melatih kepercayaan dan menumbuhkan sikap saling menghargai. Dari usaha-usaha kecil yang dilakukan secara bahu-membahu tentunya akan mampu menciptakan kemenangan.

Melatih Kemampuan Bahasa Inggris, Melatih kemampuan berbahasa Inggris kini bisa dilakukan dengan berbagai macam cara yang mengasyikkan. Tidak perlu monoton dengan membaca surat kabar berbahasa Inggris secara *online* atau memutar video edukasi. Melatih kecakapan bahasa Inggris juga dapat dilakukan menggunakan *game online*. Di dalam *game* tentu pemain akan menemukan banyak pernyataan, informasi maupun dialog yang menggunakan bahasa Inggris. Dengan begini, secara tidak langsung bisa melatih kemampuan berbahasa Inggris si pemain.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> <https://www.gameqoo.id/blog/8-manfaat-positive-game-online> Diakses tanggal 17 Oktober 2021 pukul 14.54 WIB

Tentunya untuk memahami pernyataan, informasi maupun dialog yang tersedia dengan bahasa Inggris maka pemain harus bisa menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Jadi, selain bermain juga bisa sekaligus belajar bahasa Inggris.

### **C. Tinjauan Umum Mengenai Perundungan *Online***

Secara konseptual *bully* atau *bullying* adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh manusia, baik secara individu maupun kolektif yang merupakan serangan berulang secara fisik, psikologis, sosial, ataupun verbal, yang dilakukan dalam posisi kekuatan yang secara situasional didefinisikan untuk keuntungan atau kepuasan mereka sendiri. 1 Bagi para pelaku tindakan bullying, mereka akan merasa lebih berkuasa atau lebih kuat dari anak-anak lainnya bila mereka berhasil menindas anak lainnya<sup>42</sup>

Pengertian pada kata *bullying* merupakan istilah yang masih baru dalam perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia. Menurut Ken Rigby, perundungan (*bullying*) adalah sebuah hasrat untuk menyakiti orang lain. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan senang<sup>43</sup>

Pengertian mengenai perundungan (*bullying*) menurut Komisi Nasional Perlindungan Anak (KNPA) adalah kekerasan fisik dan psikologis berjangka panjang yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan diri.<sup>44</sup> Adapun pengertian bullying adalah yang

---

<sup>42</sup> Elinda Emza, Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar Kawasan Beresiko Kota Yogyakarta, Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015 hlm.91

<sup>43</sup> Ibid Hlm 3

<sup>44</sup> Fitria Cakrawati, Bullying, Siapa Takut? Cet.I, Tiga Ananda, Solo, 2015 hlm.11.

dilakukan seseorang secara sengaja membuat orang lain takut atau terancam sehingga menyebabkan korban merasa takut, terancam, atau setidak-tidaknya tidak bahagia.<sup>45</sup>

## 1. Pengertian Perundungan

Perundungan adalah suatu tindakan agresif yang tidak diinginkan oleh orang lain atau kelompok lain dan terdapat kekuatan yang tidak seimbang, diulangi beberapa kali, dan kemungkinan besar akan terus berulang. Perundungan dapat membahayakan dan menyebabkan gangguan pada korban perundungan. Gangguan pada orang yang ditarget meliputi bahaya fisik, psikis, sosial, dan edukasional

Perundungan dapat dinilai dari keluarga, guru, atau laporan rekan, seperti melalui observasi langsung. Sebagian besar laporan mengenai perundungan mengandalkan penilaian laporan pribadi meskipun ada kekhawatiran biasanya penilaian yang disebabkan oleh keinginan sosial, presentasi diri, dan ketakutan atas pembalasan

## 2. Bentuk Bentuk Perundungan

Perundungan Fisik, Penindasan fisik merupakan jenis *bullying* yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa. Jenis penindasan secara fisik di antaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan,

---

<sup>45</sup> Fitriani Saefullah, Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Bullying Pada SiswaSiswi SMP, Ejournal Psikologi, 2016 hlm 204.

serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius.

Perundungan Verbal, Kekerasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya. Penindasan verbal dapat diteriakkan di taman bermain bercampur dengan hingar binger yang terdengar oleh pengawas, diabaikan karena hanya dianggap sebagai dialog yang bodoh dan tidak simpatik di antara teman sebaya. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji, serta gosip.

Perundungan Relasional, Jenis ini paling sulit dideteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu Tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat.

Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk

mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

Perundungan *Online \ Cyber Bullying*, Ini adalah bentuk bullying yang terbaru karena semakin berkembangnya teknologi, internet dan media sosial. Pada intinya adalah korban terus menerus mendapatkan pesan negative dari pelaku bullying baik dari sms, pesan di internet dan media sosial lainnya. Bentuknya seperti, mengirim pesan yang menyakitkan atau menggunakan gambar, meninggalkan pesan *voice mail* yang kejam, menelepon terus menerus tanpa henti namun tidak mengatakan apa-apa (*silent calls*), membuat *website* yang memalukan bagi si korban, si korban dihindarkan atau dijauhi dari *chat room* dan lainnya.<sup>46</sup>

### **3. Pengertian Perundungan Online**

Perundungan *Online* ialah *bullying* dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform *chatting*, *platform* bermain game, dan ponsel. Adapun menurut *Think Before Text*, *cyber bullying* adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi, terdapat

---

<sup>46</sup> <https://www.indopositive.org/2020/04/perundungan-bullying-pengertian.html> Diakses tanggal 17 Oktober 2021 pukul 15.11 WIB.

perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental.<sup>47</sup>

*Cyber bullying* merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran. Contohnya termasuk:

- a. Menyebarkan kebohongan tentang seseorang atau memposting foto memalukan tentang seseorang di media sosial
- b. Mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui *platform chatting*, menuliskan kata-kata menyakitkan pada kolom komentar media sosial, atau memposting sesuatu yang memalukan/menyakitkan
- c. Meniru atau mengatasnamakan seseorang (misalnya dengan akun palsu atau masuk melalui akun seseorang) dan mengirim pesan jahat kepada orang lain atas nama mereka.
- d. Menyiapkan/membuat situs atau grup (*group chat, room chat*) yang berisi kebencian tentang seseorang atau dengan tujuan untuk menebar kebencian terhadap seseorang<sup>48</sup>

#### **4. Bentuk Bentuk Perundungan Online<sup>49</sup>**

##### **a. *Flamming***

---

<sup>47</sup> <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying> Diakses 17 Oktober 2021 pukul 15.14 WIB.

<sup>48</sup> <https://www.andik.my.id/2020/08/pengertian-perundungan-online-dan.html> Diakses 17 Oktober 2021 pukul 15.17 WIB.

<sup>49</sup> <https://www.dslalawfirm.com/cyberbullying/> Diakses 17 Oktober 2021 pukul 15.26 WIB.

Tindakan seseorang mengirimkan pesan teks yang berisi kata-kata frontal dan penuh amarah. Secara umum, tindakan *flaming* berupa provokasi, penghinaan, mengejek, sehingga menyinggung orang lain.

**b. *Harasement* (Gangguan)**

Tindakan seseorang mengirim pesan-pesan berisi gangguan melalui sms, *e-mail*, teks jejaring sosial dengan intensitas terus-menerus. Pelaku *harassment* biasanya sering menulis komentar terhadap dengan tujuan menimbulkan kegelisahan. Selain itu, *harassment* juga mengandung kata-kata hasutan agar orang lain melakukan hal yang sama.

**c. *Denigration* (Pencemaran Nama Baik)**

Tindakan dilakukan sengaja dan sadar mengumbar keburukan orang lain melalui internet. Hingga akhirnya merusak nama baik dan reputasi orang yang dibicarakan pada jejaring sosial tersebut.

**d. *Cyberstalking***

Tindakan memata-matai, mengganggu, dan pencemaran nama baik terhadap seseorang yang dilakukan secara intens. Dampaknya, orang yang menjadi korban merasakan ketakutan besar dan depresi.

**e. *Impersonation***

Tindakan berpura-pura atau menyamar menjadi orang lain untuk melancarkan aksinya mengirimkan pesan-pesan dan status tidak baik. Biasanya terjadi pada jejaring sosial seperti instagram dan twitter menggunakan akun palsu.



### ***f. Outing and trickery***

Outing merupakan tindakan menyebarkan rahasia orang lain. *Outing* berupa foto-foto pribadi seseorang yang setelah disebarakan menimbulkan rasa malu atau depresi. Sementara itu, *trickery* berupa tipu daya yang dilakukan dengan membujuk orang lain untuk memperoleh rahasia maupun foto pribadi dari calon korban. Dalam banyak kasus, pelaku *outing* biasanya juga melakukan *trickery*.

## **D. Tinjauan Umum Mengenai Korban**

Korban tidaklah selalu harus berupa individu atau orang perorangan, tetapi juga bisa sekelompok orang, masyarakat, atau juga badan hukum. Bahkan pada kejahatan tertentu, korban bisa juga berasal dari bentuk kehidupan lainnya. Korban semacam ini lazimnya kita temui dalam tindak pidana terhadap lingkungan. Di dalam pembahasan ini, korban sebagaimana yang dimaksud terakhir tidak masuk didalamnya.

### **1. Pengertian Korban**

Pengertian korban menurut Arif Gosita adalah mereka yang menderita jasmaniah dan rohaniah sebagai akibat tindakan orang lain yang bertentangan dengan kepentingan diri sendiri atau orang lain yang mencari pemenuhan kepentingan diri sendiri atau orang lain yang bertentangan dengan kepentingan hak asasi yang menderita. Korban juga didefinisikan oleh Van Boven yang merujuk kepada deklarasi- deklarasi dasar keadilan bagi korban kejahatan dan penyalahgunaan kekuasaan sebagai orang yang secara individual maupun kelompok telah menderita kerugian, termasuk cedera fisik maupun mental,

penderitaan emosional, kerugian ekonomi atau perampasan yang nyata terhadap hak- hak dasarnya, baik karena tindakan (*by act*) maupun karena kelalaian (*by omission*).<sup>50</sup>

Dalam pengertian diatas tampak bahwa istilah korban tidak hanya mengacu kepada perseorangan saja melainkan mencakup juga kelompok dan masyarakat. Pengertian diatas juga merangkum hampir semua jenis penderitaan yang diderita oleh korban, penderitaan disini tidak hanya terbatas pada kerugian ekonomi, cedera fisik maupun mental juga mencakup pula derita- derita yang dialami secara emosional oleh para korban, seperti mengalami trauma. Mengenai penyebabnya ditunjukkan bukan hanya terbatas pada perbuatan yang sengaja dilakukan tetapi juga meliputi kelalaian.<sup>51</sup>

## **2. Pengaturan Perlindungan Hukum Terhadap Korban Perundungan Online**

Hak Hak korban dalam Perlindungan hukum. Menurut Arif Gosita hak hak korban itu mencakup, pertama mendapatkan ganti kerugian atau penderitaannya. Pemberian ganti kerugian tersebut harus sesuai dengan kemampuan memberi ganti kerugian pihak pelaku dan taraf keterlibatan pihak korban dalam terjadinya kejahatan dan delikueni tersebut. Kedua Menolak restitusi untuk kepentingan pelaku (tidak mau diberi restitusi karena tidak memerlukanya). Ketiga Mendapatkan restitusi/ kompensasi untuk ahli warisnya bila pihak korban meninggal dunia karena tindakan tersebut. Keempat Mendapat pembinaan dan

---

<sup>50</sup> Theo Van Boven, Mereka Yang Menjadi Korban, Jakarta: Elsam, 2002, hlm 23

<sup>51</sup> Ibid hlm 24

rehabilitasi. Kelima Mendapat hak miliknya kembali. Keenam Mendapatkan perlindungan dari ancaman pihak pelaku bila melapor dan menjadi saksi.<sup>52</sup>

Pelayanan terhadap korban sebagai bentuk Perlindungan Hukum, Masalah korban kejahatan menimbulkan berbagai permasalahan dalam masyarakat pada umumnya dan pada korban/ pihak korban kejahatan pada khususnya. Belum adanya perhatian dan pelayanan terhadap para korban kejahatan merupakan tanda belum atau kurang adanya keadilan dan pengembangan kesejahteraan dalam masyarakat. Dalam hal pelayanan dan perlakuan terhadap korban kejahatan secara formal sering dituntut, karena merupakan salah satu bentuk perlindungan dan konsekuensi hukum. Dengan kurangnya perlindungan hukum terhadap korban dapat menyebabkan korban bersifat pasif dan cenderung *non-kooperatif* dengan petugas, bahkan terdapat korelasi antara kurangnya perlindungan dengan keenganan korban untuk melapor kepada aparat, terlebih lagi setelah korban melapor, peran dan kedudukannya bergeser sedemikian rupa sehingga aparat pengadilan merasa satu-satunya pihak yang dapat mewakili kepentingan korban.

Perlindungan hukum terhadap cyber bullying sangat di perlukan, korban *cyber bullying* berhak mendapatkan perlindungan hukum. Sebagaimana yang telah di atur di dalam UUD 1945 Pasal 28D ayat 1 UUD 1945 yaitu : “Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”. Apa yang tertuang dalam Pasal 28D ayat 1 UUD 1945 mengamanatkan secara amat jelas dan tegas bahwa semua orang harus

---

<sup>52</sup> <http://repository.uib.ac.id/656/5/S-1251047-%20chapter%202.pdf> Diakses 17 Oktober 2021 pukul 15.51 WIB.

diperlakukan adil dan sama di hadapan hukum dan berhak atas perlindungan hukum yang sama tanpa diskriminasi. Sementara kepastian hukum mengamanatkan bahwa pelaksanaan hukum harus sesuai dengan bunyi pasal-pasal dan dilaksanakan secara *professional*. Di dalam Undang-undang Nomor 31 tahun 2014 tentang Perlindungan Saksi dan Korban pasal 5 mengatur hak saksi atau korban seperti ; memperoleh perlindungan atas keamanan pribadi, keluarga, dan harta bendanya. korban juga berhak ikut dalam proses memilih dan menentukan bentuk perlindungan dan dukungan keamanan. Karena korban adalah pihak yang paling dirugikan. Untuk mendapatkan perlindungan yang maksimal korban memiliki hak dan yang harus diperhatikan. Hak-hak korban tindak pidana telah diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Saksi Dan Korban Nomor 31 Tahun 2014 pasal 7A yaitu berbunyi : “Korban tindak pidana berhak memperoleh restitusi berupa : ganti kerugian kehilangan kekayaan atau penghasilan, ganti kerugian yang ditimbulkan akibat penderitaan yang berkaitan langsung sebagai akibat tindak pidana, dan/atau penggantian biaya perawatan medis dan/atau psikologis.

Berdasarkan ketentuan pasal-pasal mengenai ketentuan pidana dalam UU ITE No . 19 Tahun 2016 pasal 45 ayat 3 yang berbunyi : 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 Rp 750.000.000 ,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah ). Suatu pelanggaran hukum pidana dapat menimbulkan kerugian

material dan immaterial kepada pihak lain. Orang yang menderita kerugian yang disebabkan oleh perbuatan orang lain yang melawan hukum menurut hukum perdata, memiliki hak untuk mengajukan gugatan ganti kerugian (pasal 1365 KUHPerdata). Korban kejahatan sebagai salah satu orang yang dirugikan dalam pelanggaran hukum pidana memiliki hak untuk mengajukan gugatan ganti kerugian digabungkan melalui prosedur pidana (pasal 98 ayat 1 KUHP). Pasal tersebut selengkapnya berisi : Jika suatu perbuatan yang menjadi dasar dakwaan di dalam suatu pemeriksaan perkara pidana oleh pengadilan negeri menimbulkan kerugian bagi orang lain, maka hakim ketua sidang atas permintaan orang itu dapat menetapkan untuk menggabungkan perkara ganti kerugian kepada perkara pidana itu. Perlindungan hukum terhadap korban *Cyberbullying* sangat penting, karena selain untuk mengurangi penderitaan korban juga untuk mencegah adanya korban baru. *Cyberbullying* merupakan salah satu akibat dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang. Dampak dari *cyberbullying* yaitu korbannya sangat berpotensi mengalami kondisi seperti cemas, depresi dan gangguan psikis lainnya. Parahnya kondisi tersebut juga meningkatkan risiko bunuh diri. Efek samping *cyber bullying* tidak dapat diukur dari tingkat keparahan *bullying* yang dilakukan, mengingat setiap orang memiliki kondisi fisik dan mental yang berbeda-beda<sup>53</sup>.

---

<sup>53</sup> <http://repository.unmuhjember.ac.id/4827/9/i.%20ARTIKEL.pdf> Diakses 17 Oktober 2021 pukul 15.58 WIB