

Ujaran Kebencian Dan Perundungan di Dunia Maya: Tantangan Etika dalam Ruang Digital Indonesia

Riska Farwati

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Korespondensi penulis: riskafarwa@gmail.com

Wulan Yuliyanti

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Wahyu Puji Rahayu Ningsih

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Jl. Ciwaru Raya, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Abstract. *Globalization and technological advances are challenges for everyone. Indonesia is not only witnessing extraordinary advances in information technology, but also facing serious ethical challenges in the digital space. The two main problems that arise in this context are Hate Speech and Cyberbullying. These two phenomena have become increasingly disturbing issues and require serious attention from society, government and related institutions. This research uses a literature study method through scientific journals and books. In some cases, hate speech can even encourage acts of physical violence against the targeted group. With these technological advances come significant ethical challenges. The importance of ethics in the digital space cannot be ignored. Digital ethics education is key to building a deep understanding of how to behave well in the digital world. Because there are also laws that regulate these two phenomena.*

Keywords: *Digital ethics, Hate Speech, Cyberbullying.*

Abstrak. Globalisasi dan kemajuan teknologi yang menjadi tantangan tersendiri bagi setiap orang. Indonesia tidak hanya menyaksikan kemajuan teknologi informasi yang luar biasa, tetapi juga menghadapi tantangan etika yang serius dalam ruang digital. Dua permasalahan utama yang muncul dalam konteks ini adalah ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya. Kedua fenomena ini telah menjadi isu yang semakin meresahkan dan memerlukan perhatian serius dari masyarakat, pemerintah, dan lembaga-lembaga terkait. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur melalui jurnal-jurnal ilmiah serta buku-buku. Dalam beberapa kasus, ujaran kebencian bahkan dapat mendorong tindakan kekerasan fisik terhadap kelompok yang menjadi target. Dengan kemajuan teknologi ini, muncul pula tantangan etika yang signifikan. Pentingnya etika dalam ruang digital tak dapat diabaikan. Pendidikan etika digital adalah kunci untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang bagaimana berperilaku dengan baik di dunia digital. Karena terdapat pula undang-undang yang mengatur kedua fenomena tersebut.

Kata kunci: Etika Digital, Ujaran Kebencian, Perundungan Maya.

LATAR BELAKANG

Di era digital yang semakin berkembang, ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya telah menjadi sorotan utama dalam dunia online, termasuk di Indonesia. ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya adalah dua bentuk perilaku online yang merugikan, dan mereka memiliki dampak yang serius terhadap individu dan masyarakat secara luas.

Ketika teknologi terus berevolusi dan internet menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, masyarakat di seluruh dunia, termasuk Indonesia, semakin terhubung dalam jaringan global yang kompleks. Namun, dengan keuntungan yang ditawarkan oleh koneksi digital, ada pula ancaman yang mengintai. ujaran kebencian, yang merujuk pada segala bentuk komunikasi yang berniat merendahkan, memicu kebencian, atau mendiskriminasi kelompok tertentu, dan perundungan di dunia maya, yang merupakan perilaku intimidasi, ancaman, atau penghinaan dalam dunia maya, telah menjadi tantangan serius dalam lingkungan digital kita.

Kasus	Persentase
Hate speech	27%
Terlibat Bullying	47%
Sasaran Bullying	19%

Di era digital yang semakin berkembang pesat seperti saat ini, Indonesia tidak hanya menyaksikan kemajuan teknologi informasi yang luar biasa, tetapi juga menghadapi tantangan etika yang serius dalam ruang digital. Dua permasalahan utama yang muncul dalam konteks ini adalah ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya. Kedua fenomena ini telah menjadi isu yang semakin meresahkan dan memerlukan perhatian serius dari masyarakat, pemerintah, dan lembaga-lembaga terkait.

Indonesia, sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet yang besar, menghadapi tantangan besar dalam mengatasi ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya. Microsoft baru-baru ini mengeluarkan “Indeks Keberadaban Digital” untuk tahun 2020, yang mencerminkan tingkat keberadaban pengguna internet atau netizen. Berdasarkan hasilnya menunjukkan tingkat keberadaban netizen Indonesia yang rendah, dengan peringkat 29 dari 32 negara dalam survei yang melibatkan 16.000 responden antara April-Mei 2020, sebagai berikut:

Kelompok yang terpapar ujaran kebencian di dunia maya	Tahun	Persentase
Generasi Z	1997-2010	47%
Generasi Milenial	1981-1996	54%
Generasi X	1965-1980	39%
Baby -boomers	1945-1964	18%

Sumber: (Satrianawati: 2021)

Dalam konteks ini, penting untuk menjelajahi pertanyaan-pertanyaan etika yang muncul, seperti kebebasan berbicara versus perlindungan terhadap diskriminasi dan kekerasan, tanggung jawab platform digital, serta kebutuhan untuk pendidikan dan kesadaran masyarakat tentang etika berinternet. Bagaimana Indonesia menangani ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya akan mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, serta komitmen untuk menjaga lingkungan digital yang aman dan inklusif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ilmiah ini ialah studi literatur melalui jurnal-jurnal ilmiah serta buku-buku. Penelitian dilakukan dengan mengkaji dan membandingkan sumber literatur untuk mendapatkan data teoritis dan diperkuat dengan data pengisian angket online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ujaran Kebencian dan Perundungan Dunia Maya di Indonesia

Ujaran kebencian di dunia maya adalah tindakan atau ucapan yang mengandung elemen kebencian, diskriminasi, atau intoleransi terhadap individu atau kelompok berdasarkan faktor seperti ras, agama, etnis, atau kepercayaan. Di Indonesia, kita telah melihat banyak contoh dalam berbagai konteks, termasuk media sosial, politik, dan kehidupan sehari-hari. Contoh ujaran kebencian dunia maya di Indonesia termasuk penghinaan terhadap berbagai kelompok etnis dan agama. Misalnya, ketika seorang individu menghina agama atau etnis tertentu di media sosial dengan kata-kata kasar atau mengancam, itu dapat dianggap sebagai ujaran kebencian di dunia maya.

Sebagai contoh, Pada tanggal 14 September 2023, polisi berhasil menangkap seorang pria berinisial DS (48) yang diduga sebagai pelaku ujaran kebencian yang menghina salah satu suku di Sulawesi Tenggara (Sultra) melalui media sosial. hasil interogasi terhadap pelaku, DS mengaku sengaja menyebar ujaran kebencian tersebut karena dendam dengan seseorang. Pelaku menggunakan akun Facebook untuk menyebar kebencian yang berkaitan dengan penghinaan suku atau SARA Tindakan pelaku dianggap melanggar hukum dan meresahkan masyarakat, sehingga polisi mengambil langkah tegas.

Perundungan dunia maya adalah bentuk pelecehan atau penindasan yang terjadi dalam lingkungan digital. Di Indonesia, kita juga telah melihat insiden-insiden perundungan dunia maya, terutama di media sosial dan platform daring lainnya. Contoh perundungan dunia maya di Indonesia termasuk penggunaan media sosial untuk menyebarkan foto atau informasi pribadi yang memalukan tentang seseorang tanpa izin mereka. Ini juga dapat mencakup mengirimkan pesan teks yang mengintimidasi, merendahkan, atau mengancam seseorang. Kasus-kasus perundungan dunia maya di Indonesia sering melibatkan remaja, dan dampaknya dapat merusak kesehatan mental dan emosional korban.

Di Indonesia, terdapat sejumlah insiden beberapa pelaku seni Indonesia, seperti Brisia Jodie, Prilly Latuconsina, dan Kesha Ratuliu, pernah menjadi korban cyberbullying. Mereka mengalami ejekan, body shaming, dan komentar tak pantas dari netizen. Dalam konteks yang lebih luas, baik adalah ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya adalah masalah serius yang mengancam keamanan dan kesejahteraan individu serta stabilitas sosial.

Dampak Terhadap Korban

Ketika seseorang menjadi sasaran ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya, mereka seringkali menghadapi konsekuensi psikologis yang serius. Mulai dari stres, kecemasan, hingga depresi, korban merasakan beban emosional yang sangat berat. Kesejahteraan mental mereka terganggu, bahkan mungkin berujung pada isolasi sosial dan perasaan putus asa.

Selain dampak psikologis, ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya juga dapat merusak reputasi dan kehidupan pribadi korban. Informasi pribadi yang dibocorkan atau disalahgunakan dapat mengakibatkan kerugian finansial, perusakan hubungan sosial,

bahkan dapat membahayakan keselamatan fisik. Berikut adalah beberapa dampak yang mungkin dialami korban:

1. Stres dan Kecemasan: Korban ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya seringkali mengalami tingkat stres dan kecemasan yang tinggi. Pesan-pesan yang berisi ancaman, pelecehan, atau penghinaan dapat membuat mereka merasa tidak aman dan cemas.
2. Depresi: Pengalaman menjadi korban ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya bisa menyebabkan depresi. Korban mungkin merasa terisolasi, tidak berharga, dan merasa bahwa tidak ada yang peduli padanya.
3. Gangguan Makan: Beberapa individu yang menjadi korban perundungan dunia maya mungkin mengembangkan gangguan makan seperti anoreksia atau bulimia sebagai respons terhadap tekanan psikologis yang mereka alami.
4. Penurunan Diri: ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya dapat merusak harga diri korban. Mereka mungkin merasa rendah diri dan meragukan kemampuan mereka.
5. Isolasi Sosial: Korban seringkali menghindari interaksi sosial karena takut mendapatkan lebih banyak pelecehan. Ini dapat menyebabkan isolasi sosial yang berdampak negatif pada kesejahteraan mereka.
6. Pikiran Bunuh Diri: Dalam kasus yang ekstrem, individu yang menjadi korban ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya bisa memiliki pikiran bunuh diri. Mereka merasa bahwa tidak ada jalan keluar dari situasi yang mereka alami.

Faktor yang Mempengaruhi Cepatnya Penyebaran Ujaran Kebencian dan Perundungan di Dunia Maya

Banyak faktor yang mendukung cepatnya penyebaran, diantaranya:

1. Faktor internal, faktor ini berasal dari dalam diri pelaku penyebaran ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya. Biasanya kondisi emosional pelaku memberikan dorongan agar melepaskan emosi dengan tindakan kejam di ruang digital. Kondisi emosional ini bisa berupa karakteristik dan sifat pelaku yang mendukung tindak kejahatan online ini dilakukan.
2. Faktor eksternal, faktor ini berasal dari publik termasuk sosial budaya di masyarakat, keluarga dan sekolah. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi karakteristik, sifat dan pengambilan keputusan seseorang. Interaksi yang timbul dalam lingkungan keluarga,

sekolah dan teman sebaya dapat menjadi sumber utamanya. Dalam ruang digital, biasanya anak yang menjadi pelaku perundungan di dunia Maya tidak berani secara langsung, mereka berlindung dibalik topeng akun yang terkadang adalah akun anonim.

3. Perilaku perundungan di dunia Maya dipicu oleh berbagai motivasi, seperti rasa dendam, kemarahan, dan kesedihan yang mendorong seseorang untuk membalas dendam kepada orang lain. Selain itu, ada keinginan untuk menunjukkan kekuatan dengan menyakiti orang lain, perasaan kebosanan dan pengangguran, serta keisengan dan ketakutan pelaku untuk berhadapan langsung dengan korban.
4. Media, perkembangan media telah mempermudah penyebaran ujaran kebencian dan cyberbullying melalui beberapa cara sebagai berikut:
 - a. Menyebarnya informasi dengan mudah melalui perkembangan teknologi internet di ruang digital. Banyaknya platform penyedia komunikasi online menjadikan ujaran kebencian tersebar di khalayak yang lebih luas.
 - b. Anonimitas: Dalam ruang digital, orang dapat dengan mudah menyembunyikan identitas mereka saat melakukan tindakan yang merugikan. Anonimitas memberikan rasa aman dan nyaman kepada pelaku perundungan di dunia maya karena dapat berlindung menggunakan akun dengan foto profil orang lain dan nama orang lain dengan mudah.
 - c. Kurangnya pengawasan, beberapa media sosial sudah ada sistem yang menjadi pengawas terhadap ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya dengan menerapkan kebijakan laporan tentang konten yang dianggap menyebarkan ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya. Namun, kurangnya pengawasan mendetail dari pihak media sosial menjadikan pelanggaran konten tersebut lolos dan tertuju langsung pada korban.
 - d. Penggunaan bahasa panggilan khusus, kasus perundungan di dunia maya. Contohnya pelaku dapat menuliskan kata “mati” dengan tambahan karakter lain seperti “m4t1”, sehingga konten ini lolos sensor dan dianggap sebagai konten biasa. dan tanpa disadari akhirnya tertuju pada korban.

Hukum dan Regulasi Yang Ada di Indonesia Terkait Ujaran Kebencian dan Perundungan di Dunia Maya

1. Adanya kebijakan untuk seseorang memproteksi e-mail dari iklan dan hacker yang memungkinkan akan mengkases akun kita.
2. Adanya pembelajaran komputer disekolah-sekolah. Kegiatan tersebut adalah bentuk positif dukungan pendidikan untuk pelaku atau korban ujaran kebencian.
3. Mengadakan brainstorming (curah pendapat). Brainstorming merupakan kolaborasi antara anak dengan guru BK disekolah. Sharing ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui informasi permasalahan disertai solusi yang disarankan oleh guru bk disekolah.
4. Jangan memposting terlalu banyak atau terlalu sering. selalu ingat bahwa apapun yang diunggah ke sosial media, pasti menimbulkan pro dan kontra. Apalagi jika memposting sesuatu yang dianggap aneh dan memicu perundungan. Oleh karena itu, sebagai pengguna jejaring sosial, sebaiknya batasi postingan konten yang dapat mengganggu orang lain.
5. Cerdas memilih teman di media sosial. setiap individu tidak sembarang menceritakan kisah hidupnya secara berlebihan di media maya. Bedakan antara hal-hal yang lebih baik diceritakan secara pribadi.
6. Menyarankan solusi kepada orang tua dengan pemberian dukungan komunikasi yang baik dapat mengurangi tindakan ujaran kebencian di dunia maya dan mengurangi dampak negatif terhadap korban. Kurangnya kesadaran untuk melaporkan dapat menyebabkan ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya meningkat.

Undang-Undang Tentang Ujaran Kebencian dan Perundungan di Dunia Maya

1. Bullying di media sosial, seperti penghinaan, tunduk pada ketentuan UU ITE No. 11 tahun 2008 yang diubah dengan UU 19 Tahun 2016. Pasal 27 ayat (3) UU ITE menyebutkan bahwa seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang mencemarkan nama baik dapat dikenai hukuman penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda Rp 750 juta. Jika banyak orang terlibat dalam penghinaan di ruang digital, mereka dapat dihukum sebagai pelaku bersama,

dengan minimal dua orang yang terlibat sebagai pelaksana dan pelaku bersama (medepleger).

2. Tindak pidana Perundungan melalui dunia maya (cyber bullying) yang paling cocok menjadi dasar hukum bagi tindak pidana adalah Pasal 315, yang menyatakan “Tiap-tiap penghinaan dengan sengaja yang tidak bersifat pencemaran atau pencemaran tertulis, yang dilakukan terhadap seorang, baik di muka umum dengan lisan atau tulisan, maupun di muka orang itu sendiri dengan lisan atau perbuatan, atau dengan surat yang dikirimkan atau diterimakan kepadanya, diancam karena penghinaan ringan, dengan pidana penjara paling lama empat bulan dua minggu atau denda paling banyak tiga ratus rupiah”. Pasal 315 KUHP dapat digunakan untuk menjerat warganet yang menuliskan ujaran kebencian di dunia maya baik di kolom komentar maupun direct message, karena hal tersebut sifatnya tertulis dan dilakukan dimuka umum atau bisa diakses orang banyak. Pasal 315 KUHP ini juga bisa menjerat seseorang yang mengirimkan pesan ujaran kebencian di dunia maya karena itu sesuai dengan unsur-unsur Pasal 315 KUHP yaitu dilakukan di muka orang itu sendiri.
3. Pasal 368 ayat (1) KUHP mengatur tentang ancaman pidana paling lama sembilan tahun bagi pelaku pengancaman, sedangkan Pasal 310 ayat (1) KUHP mengatur tentang ancaman penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah bagi pelaku kejahatan.

Tanggung Jawab Digital Citizen

Perkembangan suatu teknologi informasi dan komunikasi tersebut khususnya media sosial telah membawa perubahan yang dinamis terhadap perilaku dan komunikasi individu. Melalui media sosial ini para pengguna dapat berinteraksi dengan keluarga, teman, dan dapat pula melihat public figure. Para pengguna media sosial ini disebut dengan netizen yang dimana dapat dengan mudah dan cepat untuk mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia hanya dengan alat telekomunikasi tersebut.

Maka dari itu kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi memiliki dampak yang bergantung pada penggunaannya, jika pengguna ditunjukkan pada kegiatan yang positif maka akan memiliki dampak yang baik pula, akan tetapi jika pengguna menggunakan untuk perbuatan yang negative maka tidak besar suatu kemungkinan kemajuan dibidang

tersebut tidak akan memiliki manfaat. Maka dari itu sebagai warga digital yang cerdas dan baik dalam berperilaku di media sosial kita dapat menciptakan atau berkontribusi pada penciptaan lingkungan yang memiliki positif, keberadaan warga digital tersebut tidak akan lepas dari etika digital, karena setiap perilaku yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri harus berdasarkan pada kemampuan etika komunikasi digital.

Penanaman etika digital dapat dilaksanakan sesuai dengan pendidikan kewarganegaraan yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang dapat memahami dan mampu akan melaksanakan hak serta kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, berakhlak qul karimah, dan berkarakter sesuai dengan nilai – nilai pancasila. Dengan adanya teknologi tersebut tidak selalu berdampak baik adapun membawa dampak buruk yang sedang marak terjadi yaitu kasus ujaran kebencian dan perundungan di dunia Maya yang merupakan suatu intimidasi yang dilakukan untuk menyakiti korban baik fisik maupun psikis melalui teknologi yang interaktif dalam mewujudkan suatu penghinaan, pengacaman, dipermalukan, tersebut tidak bisa ditoleransikan perbuatannya.

Dengan perilaku yang tepat serta bertanggung jawab atas penggunaanya dengan teknologi menjadi penerapan suatu konsep dari cerminan realitas komunikasi yang santun. Tanggung jawab masyarakat untuk mengurangi kasus ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya itu sendiri menyadarkan diri sendiri, betapa pentingnya untuk selalu menyadari kata serta tindakan kita sendiri di media sosial. Sekolah serta keluarga juga aktif ikut mengajarkan nilai – nilai yang baik dalam penggunaan etika berinternet. Dengan kerjasama masyarakat yang baik dapat menimbulkan suatu lingkungan online yang lebih aman serta beradab, dan menjunjung tinggi nilai – nilai toleransi, dan nilai – nilai pancasila.

Pendidikan dan kesadaran

Pendidikan karakter itu sendiri dapat dipandang yang sangat diperlukan untuk menanggulangi suatu dampak negative dari kemajuan suatu teknologi, sekolah yang merupakan suatu lembaga pendidikan yang sudah seharusnya turut serta dalam menyiapkan peserta didik yang berkarakter dan berkualitas untuk menciptakan suatu lingkungan yang aman dan beradab didunia digital dengan membawa suatu bekal peserta didik di wawasan literasi digital diantaranya merupakan, digital skill, digital ethics, digital safety, dan digital culture serta pendidikan karakter. Pendidikan itu sendiri memiliki

tanggung jawab dalam meningkatkan suatu kualitas Sumber Daya Manusia tanpa meninggalkan peran pendidikan karakter.

Guru merupakan sebagai fasilitator dalam pendidikan harus memiliki growth mindset yang dapat membimbing peserta didik sesuai dengan kebutuhan kecakapan hidup di abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C sebagai berikut Creativity, critical thinking, communication, dan collaboration. Manusia terlahir sebagai suatu makhluk sosial yang dimana komunikasi serta sosialisasi sudah menjadi kebutuhan dasar manusia. Ada berbagai upaya yang dapat dilakukan dengan baik serta santun oleh sekolah ataupun pemerintah seperti contohnya, melakukan pengawasan akses, yang dimana nantinya sekolah dapat memantau akses internet di lingkungan sekolah untuk memastikan bahwa peserta didik mengakses konten yang tidak pantas untuk di akses. Dan memberikan sebuah sanksi serta konsekuensi, yang dimana pemerintah dapat mempertimbangkan suatu sanksi ataupun konsekuensi hukum atas tindakan online yang melanggar etika berinternet seperti penyebaran informasi yang palsu ataupun tindakan perundungan di dunia maya.

Dan selanjutnya pemerintah juga dapat untuk berkolaborasi dengan suatu industri teknologi yang dimana untuk mengembangkan pedoman serta alat yang dapat membantu melindungi privasi serta keamanan yang ketat bagi pengguna internet. Membuat suatu program kesadaran yang dimana sekolah dan pemerintah dapat berkeja sama untuk mengembangkan suatu program kesadaran tentang etika digital yang melibatkan peserta didik, orang tua, serta masyarakat, dengan melakukan program seperti seminar, penyuluhan, lokakarya serta kegiatan lainnya yang berhubungan dengan etika berinternet dengan baik. Hal paling mendasar dan harus kita sadari bahwasanya berinteraksi dengan manusia nyata di jaringan lainnya bukan hanya sekedar dengan deretan karakter huruf yang terlihat di layar monitor. Interaksi di dunia digital sama dengan halnya kehidupan di lingkungan masyarakat secara nyata, yang masih menjunjung tinggi etika dalam bermasyarakat.

KESIMPULAN

Ujaran kebencian dan Perundungan di dunia maya merupakan suatu tingkah laku perundungan atau tingkah laku mengganggu, mengusik secara terus menerus atau menyusahkan seseorang melalui media internet atau dunia maya lebih sering ditemukan di jejaring sosial terutama facebook dan twitter. Dampak dari ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya itu sendiri seperti kurang fokus dan menjadi tidak percaya diri. Sebagian besar pelaku didominasi oleh remaja, hal ini disebabkan pengguna internet terbesar di Indonesia adalah para remaja berdasarkan data statistik, karena itu kecenderungan untuk melakukan tindakan perundungan di media sosial ada pada diri remaja. Pentingnya etika dalam ruang digital tak dapat diabaikan. Pendidikan etika digital adalah kunci untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang bagaimana berperilaku dengan baik di dunia digital. Bagaimana Indonesia menangani ujaran kebencian dan perundungan di dunia maya akan mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, serta komitmen untuk menjaga lingkungan digital yang aman dan inklusif.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, Khusnul, Rista Apriana. 2018. Dampak Cyberbullying Terhadap Depresi pada Mahasiswa Prodi Ners. *Jurnal Keperawatan*, 6(2):91-97.
- Hutagaol, R. W., dkk. (2022). *Bullying dan Hate Speech di Kalangan Pemuda*. vol. 4, no. 1. E-ISSN: 2714-8599
- Hutapea, E. B. (2023). "Literasi dan Ujaran Kebencian Dalam Balutan Liberalisme Media Sosial." *Ragam Nuansa Literasi Media*: 137.
- Ihkam, D. M & Parwata, N.G.I (2020). Tindak Pidana Cyber Bullying Dalam Perspektif Hukum Pidana di Indonesia. *Jurnal Kertha Wicara*, Vol. 9, No. 11, 2020, hal. 6.
- Kardiyasa, I.M., Dewi, A.A.S.L., Karma, N.M.S. (2020). *Jurnal Analogi Hukum: Sanski Pidana Terhadap Ujian Kebencian (Hatespeech)*. 2(1), 78-82.
- Kompas.com. (2017). 11 Kasus Ujaran Kebencian dan Hoax yang Menonjol Selama 2017. Diakses pada 14 September 2023 <https://nasional.kompas.com/read/2017/12/24/23245851/11-kasus-ujaran-kebencian-dan-hoaks-yang-menonjol-selama-2017>
- Maryanto, M., A. B. Hermanto, et al. (2021). "ANTARA UJARAN KEBENCIAN DAN RESOLUSI DAMAI FORENSIK KEBAHASAAN ATAS KONFLIK SOSIAL DALAM MEDIA DARING." *Jurnal Forensik Kebahasaan* 1(1): 92-115.
- Mawarti, S. (2018). *TOLERANSI: Media Komunikasi Umat Beragama: Fenomena Hatespeech Dampak Ujaran Kebencian*. Vol.10, No. 1.
- Mediaindonesia.com. (2022). Cyberbullying berdampak besar bagi korban, hati-hati dengan ujaran kebencian. Diakses pada 14 September 2023 <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/504985/cyber-bullying-berdampak-besar-bagi-korban-hati-hati-dengan-ujaran-kebencian>
- Michael Hangga Wismabrata. (2022). Bocah SD Korban Perundungan di Tasikmalaya Meninggal, Praktisi Ungkap Dampak Kekerasan Siber. Diakses pada 14 September 2023 <https://regional.kompas.com/read/2022/07/21/110054478/bocah-sd-korban-perundungan-di-tasikmalaya-meninggal-praktisi-ungkap-dampak?page=all>
- Ningrum, D. J., S. Suryadi, et al. (2018). "Kajian ujaran kebencian di media sosial." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 2(3): 241-252.
- Paat, L. N. (2020). *Kajian Hukum Terhadap Cyber Bullying Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016*. *Lex Crimen*, 9(1).
- Prastiwi, D. E., T. Tohadi, et al. (2021). "Sosialisasi Undang-Undang ITE Dan Dampak Hukumnya Bagi Masyarakat." *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(3): 416-424.
- Rastati, R. (2016). Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku. *Jurnal Sosioteknologi*, 15(2), 169-186. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2016.15.02>.

- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook) *Khizanah Al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 4(1), 35–44.
- Rohman, F. (2016). Analisis Meningkatnya Kejahatan Cyberbullying dan Hatespeech Menggunakan Berbagai Media Sosial dan Metode Pencegahannya. In *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* (pp. 383-INF).
- Satrianawati. (2021). Etika Generasi Digital dan Program Merdeka Belajar. Diakses pada 4 November 2023 <http://satrianawati.pgsd.uad.ac.id/etika-generasi-digital-dan-program-merdeka-belajar/>
- Setyawati, I. (2016). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Ask.fm Terhadap Gangguan Emosi Remaja. Universitas Lampung.
- Sukmawati, A., Kumala, A.P.B. (2020). Alauddin Scientific Journal of Nursing: Dampak Cyberbullying Pada Remaja Di Media Sosial. (1), 55-65.
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131-146.
- Zein, M. F. (2019). *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*, Mohamad Fadhilah Zein.