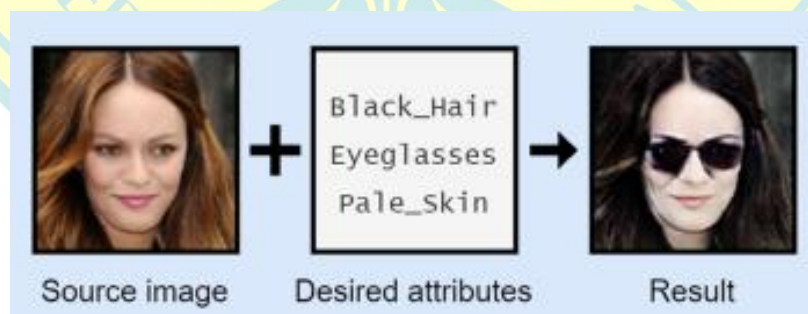


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan signifikan dalam ekosistem digital, termasuk kemunculan fenomena *deepfake* yang kini menjadi tantangan serius di media sosial. *Deepfake* merupakan kecerdasan buatan yang bisa memanipulasi gambar, video, dan audio yang dibuat secara realistis seperti objek asli, hal ini diperkuat oleh penelitian Mu, Adrezo, & Haikal (2024) yang menguji identifikasi tingkat akurasi kemiripan wajah asli dengan wajah buatan *deepfake* mencapai 91%. Tingkat akurasi tersebut membuat banyak individu sulit untuk membedakan konten asli dengan konten buatan *deepfake* karena mereka tidak yakin terhadap kemampuannya dalam mendeteksi *deepfake* yang semakin berkembang (Sippy *et al.*, 2023).



Gambar 1. 1 Ilustrasi proses pembentukan citra *deepfake* (*before-after*), yang menunjukkan transformasi dari gambar asli (*source image*) melalui penambahan atribut tertentu (*desired attributes*) hingga menghasilkan citra hasil manipulasi (*result*)

Sumber: Khoo, B., Phan, R. C.-W., & Lim, C. (2022)

Di tengah perkembangan *deepfake* yang semakin canggih, penggunaannya tidak luput dari penyalahgunaan yang bukan hanya merusak reputasi, tetapi juga melanggar prinsip-prinsip hukum, moral, dan etika yang seharusnya dijunjung dalam ruang digital (Jufri & Kurnia, 2021; Maharani, 2025). Penyalahgunaan *deepfake* kerap dipakai untuk penipuan, penyebaran berita bohong (*hoax*), pencemaran nama baik, pornografi non konsensual, *cyberbullying*, dan kejahatan siber lainnya dengan menggunakan identitas seseorang seakan-akan individu tersebut yang melakukannya (Amelia *et al*, 2024; Widjaja, 2025; Oktavianti *et al*, 2025). Menurut Ayoubi & Suharto (2025) praktik tersebut merupakan sebuah perbuatan melanggar hukum yang diatur oleh beberapa undang-undang seperti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik & Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.

Dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27A menyatakan bahwa "Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik." Pelanggaran terhadap ketentuan tersebut dikenai sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (4) berupa pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak

Rp400.000.000,00 (empat ratus juta rupiah). Selain itu, Pasal 28 ayat (1) mengatur bahwa "Setiap Orang dengan sengaja menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik." Terhadap pelanggaran ketentuan tersebut dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 45A ayat (1) berupa pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pada Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, Pasal 65 ayat (1) menyatakan bahwa "Setiap Orang dilarang secara melawan hukum memperoleh atau mengumpulkan Data Pribadi yang bukan miliknya dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian Subjek Data Pribadi." Ketentuan tersebut disertai sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 67 ayat (1) berupa pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah). Meskipun demikian, hingga saat ini belum terdapat peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur penyalahgunaan teknologi *deepfake*. Akibatnya, penegakan hukum terhadap kasus *deepfake* masih didasarkan pada penafsiran terhadap ketentuan-ketentuan yang telah ada sesuai dengan bentuk pelanggaran yang ditimbulkan, sehingga perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan teknologi ini masih belum sepenuhnya komprehensif.

Contoh penyalahgunaan *deepfake* yang mengarah pada tindakan *cyberbullying* di Indonesia adalah kasus pada tahun 2026 yang melibatkan

seorang mahasiswa Universitas Tanjungpura, Kalimantan Barat. Menurut situs detik news (2026), pelaku diduga memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) untuk memanipulasi foto sejumlah perempuan yang terdiri atas teman kuliah, teman semasa SMA, hingga pacarnya sendiri menjadi gambar vulgar tanpa persetujuan mereka. Akibat perbuatan tersebut para korban mengaku mengalami trauma, kehilangan rasa aman, serta merasa dipermalukan karena identitas dan citra diri mereka dimanipulasi untuk tujuan yang merendahkan. Kasus ini kemudian mendapat perhatian luas dari berbagai pihak, termasuk Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang meminta Universitas Tanjungpura untuk segera menangani kasus tersebut secara objektif dengan mengutamakan perlindungan terhadap korban. Kasus tersebut menunjukkan bahwa penyalahgunaan teknologi *deepfake* tidak hanya berpotensi menjadi bentuk pelecehan digital, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media *cyberbullying* yang merusak reputasi, memperlakukan korban, serta menimbulkan dampak psikologis yang serius.

Salah satu bentuk penyalahgunaan *deepfake* yang perlu mendapatkan perhatian yakni penggunaannya sebagai sarana *cyberbullying*. *Cyberbullying* atau perundungan digital merujuk pada bentuk kejahatan digital yang merugikan seseorang dengan memperlakukan, menghina, menyakiti, dan merusak reputasi korban (Afralia *et al.*, 2024; Khairunnisa & Alfaruqy, 2022; Marlef *et al.*, 2024). *Cyberbullying* bersifat sangat kompleks dan sulit dikendalikan karena berlangsung di ruang digital yang memungkinkan penyebaran informasi secara cepat, sementara pelaku dapat berlindung di

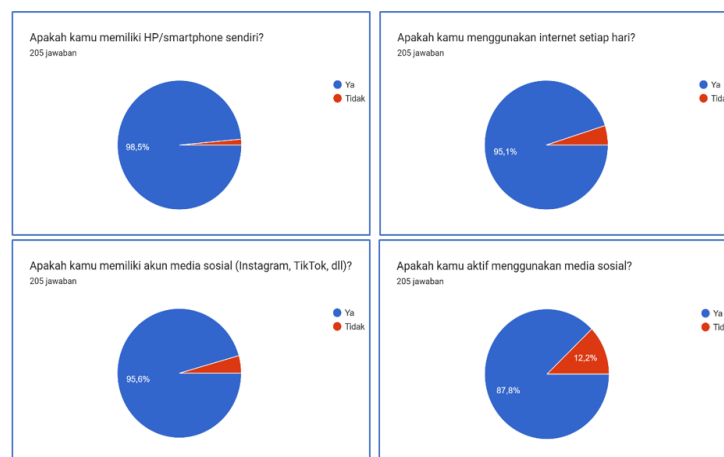
balik anonimitas untuk menyembunyikan identitas mereka (Rahmi *et al.*, 2024). Dampak *cyberbullying* tidak bisa dianggap sepele pasalnya dapat mempengaruhi kondisi psikologis korban seperti peningkatan stress, kecemasan, kesedihan, depresi, kesepian, dan ketakutan (Gohal *et al.*, 2023).

Urgensi permasalahan *cyberbullying* semakin terlihat dari berbagai data yang menunjukkan tingginya angka kekerasan di kalangan siswa yang membuktikan betapa mendesaknya masalah *cyberbullying*. Berdasarkan data pemantauan Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) tahun 2025, sebanyak 31 persen kasus kekerasan dalam pendidikan berasal dari hubungan teman sebaya, dan beberapa kasus ini terjadi di dunia digital. Hal ini menunjukkan bahwa seiring perkembangan teknologi, cara-cara remaja untuk melakukan kekerasan juga berkembang. Teknologi *deepfake* akan membuat situasi semakin buruk karena memungkinkan pelaku melakukan perundungan dengan cara yang lebih sulit dideteksi dan memiliki dampak yang lebih luas terhadap korban.

Kelompok Umur - Komunikasi	Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen)
	2024
5-12	12,41
13-15	6,13
16-18	6,87
19-24	13,12
25+	61,47

Sumber: BPS, Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) 2024

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat juga diikuti oleh meningkatnya akses internet pada kelompok usia anak dan remaja. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2024, persentase anak usia 5-12 tahun yang sudah pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir mencapai 12,41%, sementara anak dengan usia 13-15 tahun berjumlah 6,13%, dan anak dengan usia 16-18 tahun berjumlah 6,87%. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital dan internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan oleh generasi muda. Data tersebut juga menunjukkan bahwa anak sudah aktif mengakses internet sejak usia dini, menjadikan mereka menjadi kelompok yang rentan mendapatkan paparan konten digital yang berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan kemampuan memahami konsekuensi penggunaannya (Laczi & Póser, 2024).



Gambar 1. 3 Karakteristik Penggunaan Teknologi Digital dan Media Sosial oleh Responden

Sumber : Hasil Pra-penelitian, 2026

Kerentanan tersebut juga tampak pada kondisi siswa kelas VIII SMP Negeri 233 Jakarta sebagai lokasi penelitian. Berdasarkan temuan dari Pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari 205 sampel penelitian didapati bahwa mayoritas siswa kelas delapan di SMP Negeri 233 Jakarta memiliki ponsel pribadi, mengakses internet setiap hari, memiliki akun media sosial, dan aktif menggunakan media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki akses yang cukup besar terhadap berbagai informasi dan aktivitas dalam ekosistem digital. Tingginya frekuensi penggunaan teknologi digital menjadikan siswa menjadi kelompok yang dapat beresiko terpapar maupun terlibat dalam berbagai bentuk penyalahgunaan teknologi.

Penelitian ini difokuskan pada siswa jenjang SMP karena siswa pada usia remaja awal yang berusia 12-15 tahun berada fase meningkatnya penggunaan teknologi digital dan mulai mempunyai kemandirian dalam mengakses media digital termasuk teknologi kecerdasan buatan seperti *deepfake*, sementara kemampuan dalam berpikir kritis dan mempertimbangkan sebuah keputusan yang bijak masih dalam tahap perkembangan. Diperkuat oleh penelitian Harmawati *et al.* (2024) yang melakukan pengukuran literasi digital terhadap 385 siswa dari 12 SMP di Kota Madiun menunjukkan bahwa literasi digital siswa SMP masih perlu diperkuat, khususnya pada aspek etika dan keamanan digital dalam penggunaan teknologi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pada aspek etika dan keamanan digital mayoritas siswa masih berada pada kategori sedang (69,61%), sedangkan kategori tinggi hanya 27,45%. Temuan ini

menunjukkan bahwa penguatan literasi digital khususnya pada aspek etika digital masih diperlukan pada jenjang SMP.

Dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul pada era digital, etika digital menjadi penting untuk dimiliki bagi setiap pengguna teknologi. Etika digital merupakan seperangkat nilai, norma, dan prinsip moral yang menjadi pedoman dalam berinteraksi di ruang digital. Seperti yang dinyatakan Ribble (2015), etika digital merupakan salah satu bagian penting dalam kewarganegaraan digital yang mengatur standar perilaku pengguna teknologi. Diharapkan bahwa individu dengan pemahaman yang kuat tentang etika digital akan mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, menjaga privasi, serta mempertimbangkan dampak dari setiap aktivitas yang dilakukan di ruang digital.

Pentingnya etika digital tidak hanya terletak pada kemampuan menggunakan teknologi secara tepat, tetapi juga pada pembentukan kesadaran akan tanggung jawab dan konsekuensi dari setiap perilaku di ruang digital. Menurut Winarno *et al.* (2024), pengetahuan etika digital berperan dalam membentuk sikap, meningkatkan kesadaran moral, serta mendorong individu mengambil keputusan yang bertanggung jawab sehingga dapat menghindari perilaku negatif seperti *cyberbullying*. Sejalan dengan itu, Japar *et al.* (2024) menjelaskan bahwa dalam perspektif kewarganegaraan digital dalam penggunaan teknologi harus bertanggung jawab, seperti menghormati pengguna lain, menjaga privasi, serta menghindari penyebaran disinformasi. Oleh karena itu, pengetahuan etika digital menjadi landasan penting dalam

membentuk perilaku digital yang etis dan mencegah penyalahgunaan teknologi yang dapat merugikan orang lain.

Berdasarkan penelusuran berbagai penelitian terdahulu, kajian mengenai etika digital umumnya dikaitkan dengan literasi digital, perilaku bermedia sosial, maupun pencegahan *cyberbullying*. Penelitian Agustina *et al.* (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital berkontribusi terhadap pembentukan etika bermedia sosial siswa. Hadiyanto dan Zahirah (2025) menyatakan bahwa teknologi *deepfake* menimbulkan tantangan bagi etika siswa dan remaja serta memiliki konsekuensi merusak dalam pembentukan karakter remaja. Sementara itu, Saragih *et al.* (2025) menemukan bahwa pemahaman siswa tentang etika digital memainkan peran penting dalam pencegahan perundungan daring. Namun demikian, tidak satu pun dari studi ini telah mengeksplorasi hubungan antara pengetahuan etika digital dengan sikap penggunaan *deepfake* untuk perundungan daring di kalangan siswa. Penting diketahui kemunculan teknologi *deepfake* telah menghadirkan bentuk baru *cyberbullying* yang memiliki karakteristik dan risiko berbeda dibandingkan *cyberbullying* konvensional.

Dalam konteks pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, pentingnya penelitian ini semakin jelas karena dalam pendidikan kewarganegaraan bertujuan membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab (Mulyono, 2017; Dewi & Ulfiah, 2021; Widiatmaka, 2023). Konsep kewarganegaraan digital menempatkan etika digital sebagai unsur pokok yang harus dimiliki oleh warga negara agar mampu

berpartisipasi secara sehat dalam ruang digital (Ribble, 2015; Choi, 2016). Winarno *et al.* (2024) menegaskan bahwa etika digital merupakan bagian penting dari kompetensi kewarganegaraan digital yang perlu ditanamkan kepada siswa untuk menciptakan budaya positif di dunia digital. Sejalan dengan hal tersebut, Japar *et al.* (2024) menempatkan etika digital, hak, dan tanggung jawab warga digital sebagai fondasi dalam membentuk perilaku warga negara yang bertanggung jawab di era digital.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Pengetahuan Etika Digital Dengan Sikap Penyalahgunaan *Deepfake* Sebagai Media *Cyberbullying* (Studi Pada Siswa SMP Negeri 233 Jakarta)”. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara pengetahuan etika digital dengan sikap penyalahgunaan *deepfake* sebagai media *cyberbullying* pada siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital serta memberikan wawasan praktis dalam upaya pencegahan penyalahgunaan teknologi digital dan perilaku *cyberbullying* di lingkungan sekolah.

Penelitian ini merupakan pengembangan kajian ilmu Pendidikan Kewarganegaraan pada ranah sekolah (*civic school*), khususnya yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan perilaku warga negara digital di lingkungan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan dalam lingkup keilmuan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, dengan berfokus pada

penguatan nilai-nilai kewarganegaraan di era digital melalui kajian mengenai etika digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi lebih lanjut terkait dengan fenomena yang menjadi fokus penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pengetahuan etika digital siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 233 Jakarta dalam menggunakan teknologi *deepfake*?
2. Apakah terdapat sikap penyalahgunaan teknologi *deepfake* sebagai media *cyberbullying* pada siswa SMP Negeri 233 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luas dan kompleksnya permasalahan yang muncul dalam konteks penelitian ini, maka diperlukan pembatasan masalah. Maka, batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menyasar kepada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 233 Jakarta yang terdaftar sebagai siswa aktif kelas VIII pada tahun ajaran selaku subjek penelitian.
2. Penelitian ini dibatasi pada teknologi *deepfake* sebagai salah satu bentuk teknologi berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan tidak mencakup teknologi AI lainnya seperti *chatbot* dan sebagainya.

3. Penelitian ini hanya berfokus pada hubungan antara pengetahuan etika digital antara sikap penyalahgunaan *deepfake* sebagai media *cyberbullying*, tanpa meneliti perilaku penyalahgunaan *deepfake* secara nyata.
4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga pembahasan difokuskan pada pengukuran hubungan antar variabel berdasarkan data pengisian instrumen hasil penelitian.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat hubungan antara pengetahuan etika digital siswa dengan sikap penyalahgunaan teknologi *deepfake* sebagai media *cyberbullying* pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 233 Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam kajian kewarganegaraan digital dalam menghadapi penyalahgunaan teknologi *artificial intelligence* yang berpotensi mengandung unsur *cyberbullying*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mengenai hubungan antara tingkat pengetahuan etika digital dengan sikap untuk menyalahgunakan teknologi *deepfake* untuk tindakan *cyberbullying*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan dan landasan

konseptual bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter, kewarganegaraan digital, serta pencegahan *cyberbullying*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran dan sikap bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital khususnya dalam memahami bahaya dan dampak negatif teknologi *deepfake* yang mengarah pada *cyberbullying*. Bagi sekolah dan pendidik, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun dan mengembangkan program pendidikan peningkatan etika digital serta literasi digital. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya peran dan keterlibatan orang tua dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan teknologi digital oleh anak. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan dan pemangku kepentingan di bidang pendidikan, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam merumuskan kebijakan dan strategi pencegahan *cyberbullying* serta penguatan etika digital di lingkungan pendidikan formal.