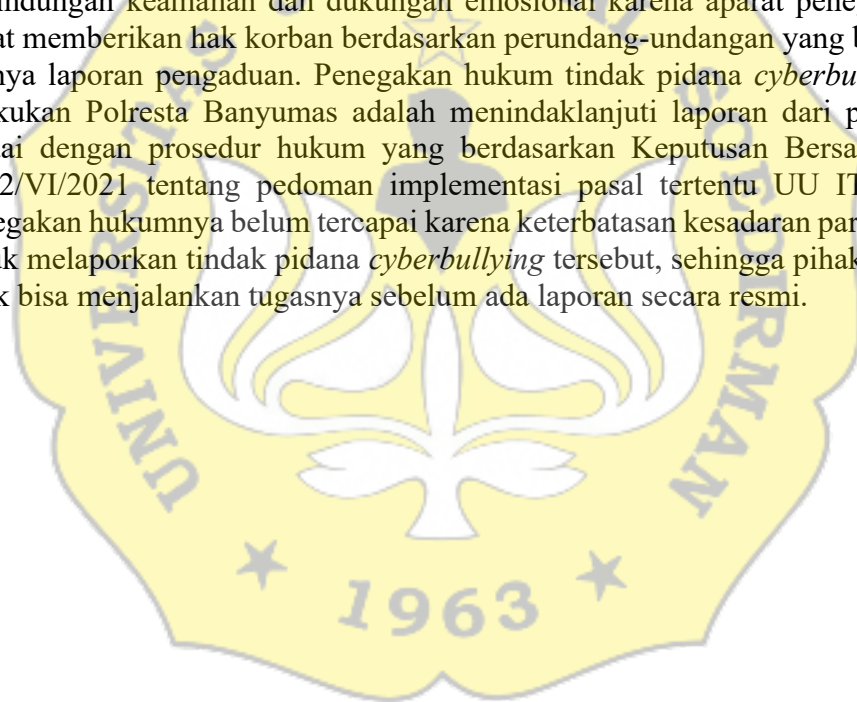


RINGKASAN

Cyberbullying dikenal sebagai tindakan yang melanggar moral dan etika melalui dunia siber. *Cyberbullying*, yang tidak terjadi secara langsung, memungkinkan pelaku untuk membuat identitas palsu dan melakukan serangan dari balik layar, yang menghasilkan dinamika yang lebih kompleks dalam hubungan antara pelaku dan korban. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis perlindungan dan penegakan hukum korban *cyberbullying* dalam *game online* di wilayah hukum Polresta Banyumas. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara yuridis sosiologis. Dalam penelitian ini tipe penelitian secara deskriptif kualitatif. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Adapun metode pengumpulan data dengan wawancara. Metode pengolahan data terdiri dari reduksi data, *display* data, dan kategorisasi data. Metode penyajian data disajikan dalam bentuk teks naratif dengan uraian yang sistematis, logis dan rasional. Analisis data menggunakan analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum pada korban tindak pidana *cyberbullying* dalam *game online* belum dapat direalisasikan seperti hak untuk mendapatkan perlindungan keamanan dan dukungan emosional karena aparat penegak hukum dapat memberikan hak korban berdasarkan perundang-undangan yang berlaku jika adanya laporan pengaduan. Penegakan hukum tindak pidana *cyberbullying* yang dilakukan Polresta Banyumas adalah menindaklanjuti laporan dari para korban sesuai dengan prosedur hukum yang berdasarkan Keputusan Bersama Nomor KB/2/VI/2021 tentang pedoman implementasi pasal tertentu UU ITE. Namun penegakan hukumnya belum tercapai karena keterbatasan kesadaran para pengguna untuk melaporkan tindak pidana *cyberbullying* tersebut, sehingga pihak kepolisian tidak bisa menjalankan tugasnya sebelum ada laporan secara resmi.



SUMMARY

Cyberbullying is known as repeated and deliberate aggressive behavior against helpless victims through electronic contact. Cyberbullying, which does not occur directly, allows perpetrators to create false identities and carry out attacks from behind the scenes, resulting in more complex dynamics in the relationship between perpetrators and victims. The purpose of this study is to analyze the protection and law enforcement of victims of cyberbullying in online games in the jurisdiction of the Banyumas Police. This study uses a sociological legal approach. In this study, the research type is descriptive qualitative. Data sources consist of primary data and secondary data. The data collection method is through interviews. Data processing methods consist of data reduction, data display, and data categorization. The data presentation method is presented in the form of narrative text with systematic, logical, and rational descriptions. Data analysis uses qualitative analysis. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that legal protection for victims of cyberbullying in online games has not been realized, such as the right to receive security protection and emotional support, because law enforcement officers can provide victims' rights based on applicable laws if there is a complaint report. The Banyumas Police's cyberbullying law enforcement follows up on victims' reports by legal procedures established by Joint Decree No. KB/2/VI/2021 concerning guidelines for implementing certain articles of the ITE Law. However, enforcement has not been successful due to limited user awareness of reporting cyberbullying, preventing the police from carrying out their duties until an official report is received.

