

MENCEGAH DAN MENGATASI **BULLYING** DI DUNIA DIGITAL



**XENIA ANGELICA WIJAYANTO • LAMRIA RAYA FITRIYANI
LESTARI NURHAJATI**

SERI LITERASI DIGITAL JAPELIDI

MENCEGAH DAN MENGATASI BULLYING DI DUNIA DIGITAL

XENIA ANGELICA WIJAYANTO
LAMRIA RAYA FITRIYANI
LESTARI NURHAJATI



Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian kepada Masyarakat,
London School of Public Relations Jakarta

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

Penulis

Xenia Angelica Wijayanto
Lamria Raya Fitriyani
Lestari Nurhajati

ISBN

978-602-53862-5-1

Design Cover dan Layout

Xenia Angelica Wijayanto

Penerbit

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian kepada Masyarakat
London School of Public Relations Jakarta

Cetakan pertama, 5 September 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa seijin tertulis dari penerbit

LP3M LSPR

Jl. KH. Mas Mansyur Kav. 35, Campus C, Sudirman Park Campus
Jakarta Pusat 10220

“

***People who love themselves
don' t hurt other people.***

”



PRAKATA

Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi

Kemajuan teknologi menciptakan disrupsi pada kehidupan sehari-hari, mulai dari otomatisasi yang mengancam ragam mata pencaharian, hingga bagaimana masyarakat mencerna dan mengabarkan informasi. Dewasa ini, lebih dari setengah populasi di Indonesia sudah terhubung Internet. Angka penetrasi Internet makin tinggi dari tahun ke tahun. Eric Schmidt, insinyur dari Google, bahkan memprediksikan bahwa tahun 2020 nanti seluruh manusia didunia akan online.

Sayangnya, kemajuan inovasi digital dan kemudahan mengakses Internet masih belum diiringi dengan kualitas sumber daya manusia yang memadai. Bak air maupun api, teknologi juga bisa dilihat sebagai anugerah sekaligus ancaman. Jika tidak dikelola dengan baik dan tidak dimanfaatkan dengan bijaksana, ia bisa jadi sangat berbahaya. Maka dari itulah, Seri Buku Literasi Digital hasil kolaborasi para pemangku kepentingan multisektoral ini kami anggap perlu kembali diluncurkan ke publik.

Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi berterima kasih pada para mitra kami yang tanpa lelah mencurahkan waktu dan tenaganya untuk mengedukasi masyarakat. Kedewasaan, kecakapan, dan keamanan dalam menggunakan media digital sangat perlu diperjuangkan. Di balik jutaan kesempatan bagi masyarakat Indonesia pada era transformasi digital, terdapat masalah serius yang sama banyaknya, mulai dari penyebaran konten negatif, seperti perundungan siber, ujaran kebencian, radikalisme daring, ketergantungan pada gawai, eksploitasi

seksual dan pornografi; hingga keterbatasan kompetensi dasar menuju revolusi industri 4.0. Kami percaya bahwa pendidikan adalah pilar paling penting untuk mencegah dan menanggulangi potensi ancaman yang ditimbulkan oleh penyimpangan pemanfaatan teknologi.

Literasi digital telah menjadi keharusan yang mendesak dilakukan dalam skala nasional secara masif, komprehensif, dan sistematis. Presiden Joko Widodo dalam pidato pada Sidang Tahunan MPR RI 2018 telah secara khusus mendorong institusi pendidikan untuk lekas beradaptasi di era revolusi industri 4.0, salah satunya dengan memantapkan kemampuan literasi digital. Sembari mengawal proses tersebut, SiBerkreasi merasa perlu menyatukan pegiat literasi digital dari berbagai disiplin ilmu dan sektor untuk menyediakan sumber ilmu yang berkualitas, mudah dijangkau, serta bebas biaya.

Sasaran literasi digital perlu diperluas, sehingga dalam Seri Buku Literasi Digital kali ini kami dengan bangga mempersembahkan terbitan dari pelbagai kontributor dari bidang keahlian yang majemuk. Tema-tema literasi digital, antara lain: tata kelola digital, pola asuh digital, ekonomi digital, gaya hidup digital, dan kecakapan digital; dapat ditemui untuk dipelajari serta disebarluaskan ke khalayak ramai. Kami harap, para orang tua, siswa, anak-anak, hingga pemerintah daerah, dapat mengambil manfaat penuh dari rangkaian terbitan ini.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam peluncuran Seri Buku Literasi Digital yang kedua. Untuk para pembaca, kami sampaikan selamat menjumpai ilmu baru dan jangan segan menjadi duta literasi digital bagi sekitar.

Ketua Umum Siberkreasi
Dedy Permadi

PRAKATA

Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi)

Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) adalah komunitas yang sebagian besar terdiri dari akademisi dan pegiat literasi digital yang tersebar di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Komunitas yang mulai beraktivitas pada tahun 2017 peduli pada beragam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Beragam program literasi digital dilakukan baik secara kolaboratif atau di masing-masing perguruan tinggi untuk mengatasi beragam persoalan masyarakat digital.

Salah satu pekerjaan kolaboratif Japelidi yang dilakukan tahun 2017 adalah penelitian peta gerakan literasi digital di Indonesia. Penelitian yang dikoordinatori oleh Program Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada (UGM) ini memetakan 342 kegiatan literasi digital dengan melibatkan 56 peneliti dari 26 perguruan tinggi. Salah satu temuan yang menarik dari penelitian ini adalah bahwa ragam yang sering dilakukan dalam kegiatan sosialisasi digital adalah sosialisasi. Sedangkan kelompok sasaran yang paling sering menjadi target beragam gerakan literasi digital adalah kaum muda.

Untuk mendiskusikan hasil penelitian Japelidi sekaligus memetakan berbagai isu terkini terkait literasi digital di Indonesia, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menyelenggarakan Konferensi Nasional Literasi Digital pada tanggal 12 September 2017. Konferensi ini diikuti oleh 30 pemakalah dan 200 peserta. Lebih separuh dari makalah yang disampaikan dalam konferensi ini sudah dan akan diterbitkan di Jurnal Informasi UNY.

Berbeda dengan kegiatan pada tahun 2017 yang memfokuskan pada kegiatan penelitian dan konferensi, pada tahun 2018 Japelidi melakukan program penerbitan serial buku panduan literasi digital. Untuk itu, selain mengadakan serial rapat pra-*workshop* di Yogyakarta pada tanggal 21 dan 22 Maret 2018, Japelidi menyelenggarakan *workshop* penulisan pedoman buku literasi digital pada tanggal 27 dan 28 April 2018. *Workshop* yang dijamu oleh Universitas Lambung Mangkurat (Unlam) ini diikuti oleh 30 peserta dari 13 perguruan tinggi di Indonesia dari 9 kota. Salah satu hasil *workshop* ini adalah perumusan 23 proposal buku panduan literasi digital yang direncanakan akan disusun dan diproduksi oleh 23 perguruan tinggi dari 11 kota dalam kurun waktu 2018-2019.

Adapun dalam tahap pertama, buku panduan literasi digital japelidi yang sudah dirilis bersama di Kegiatan Peluncuran Seri Buku Literasi Digital yang diselenggarakan oleh Gerakan Nasional Literasi Digital SiBerkreasi pada 26 September 2018 adalah:

1. *Yuk, Jadi Gamer Cerdas: Berbagi Informasi Melalui Literasi*

- Penulis : Ardian Indro Yuwono, Irham Nur Anshari, Rahayu, Syafrizal, Wisnu Martha Adiputra
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada
Pranala : <http://literasidigital.id/books/yuk-jadi-gamer-cerdas-berbagi-informasi-melalui-literasi/>

2. *Yuk, Tanggap dan Bijak Berbagi Informasi Bencana Alam Melalui Aplikasi Chat*

- Penulis : Novi Kurnia, Zainuddin Muda Z. Monggilo, Wisnu Martha Adiputra
Penerbit : Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada
Pranala : <http://literasidigital.id/books/yuk-tanggap-bijak-berbagi-informasi-bencana-alam-melalui->

[aplikasi-chat/](#)

3. Literasi Game untuk Remaja & Dewasa

Penulis : Yudha Wirawanda, Sidiq Setyawan
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta - Lembayung Embun Candikala

Pranala : <http://literasidigital.id/books/literasi-game-untuk-remaja-dewasa/>

4. Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital

Penulis : Dyna Herlina, Benni Setiawan dan Gilang Adikara
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta - Samudra Biru

Pranala : <http://literasidigital.id/books/digital-parenting-mendidik-anak-di-era-digital/>

5. Muslim Milenial Ramah Digital

Penulis : Yanti Dwi Astuti, Rika Lusri Virga, Lukman Nusa, Rama Kerta Mukti, Fajar Iqbal, Bono Setyo
Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Pranala : <http://literasidigital.id/books/muslim-millennial-ramah-digital/>

Setelah launching 5 buku ini pada tahap pertama, Japelidi meluncurkan 3 buku lagi pada tahap kedua pada tanggal 1 April 2019 dengan rincian:

1. Yuk, Lawan Hoaks Politik, Ciptakan Pemilu Damai

Penulis : Wisnu Martha Adiputra, Novi Kurnia, Zainuddin Muda Z. Monggilo, ArdianIndro Yuwono, Rahayu
Penerbit : Prodi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada

Pranala : <http://literasidigital.id/books/yuk-lawan-hoaks-politik-ciptakan-pemilu-damai/>

2. Literasi Digital bagi Millenial Moms

Penulis : Indah Wenerda dan Intan Rawit Sapanti
Penerbit : Prodi Ilmu Komunikasi dan Prodi Sasta

Indonesia, Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan)

Pranala : <http://literasidigital.id/books/literasi-digital-for-millennial-moms/>

3. *Literasi Media dan Informasi Citizenship*

Penulis : MC Ninik Sri Rejeki, Ranggabumi Nuswantoro, Dhyah Ayu Retno Widyastuti, Olivia Lewi Pramesti, Theresia D. Wulandari, Fransisca Anita Herawati, & Irene Santika Vidiadari

Penerbit : Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Pranala : <http://literasidigital.id/books/literasi-media-informasi-dan-citizenship/>

Tujuan dari penerbitan serial buku panduan Japelidi ini adalah untuk menyediakan pustaka yang memadai sekaligus aplikatif sehingga bisa diterapkan secara langsung oleh kelompok sasaran yang dituju. Dengan begitu, buku-buku tersebut bisa dimanfaatkan untuk baik akademisi, pegiat maupun kelompok sasaran kegiatan literasi digital.

Atas terbitnya serial buku panduan literasi digital Japelidi, kami mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bantuan seluruh pihak yang terlibat. Semoga buku-buku ini berhasil menjadi bagian dari peningkatan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

Koordinator Japelidi

Novi Kurnia

PRAKATA

LSPR Berbagi untuk Masyarakat

Sebagai sebuah Sekolah Tinggi di Bidang Ilmu Komunikasi, LSPR The London School of Public Relations patutlah merasa bangga bahwa di usianya yang 27 tahun pada 2019 ini, bisa memberikan kontribusinya pada masyarakat luas melalui penerbitan dua buku sekaligus yakni:

1. Panduan Menjadi Jurnalis Warga yang Bijak Beretika
2. Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

Kedua buku yang terbit atas kerjasama Japelidi dan Siberkreasi ini adalah bukti bahwa LSPR sangat memperhatikan tidak hanya pengajaran namun juga penelitian dan pengabdian masyarakat, serta pengembangan publikasi di dunia pendidikan. Sehingga nantinya perguruan tinggi tidak semata menjadi menara gading bagi masyarakat, melainkan hadir dan tumbuh bersama masyarakat.

Kedua buku yang diterbitkan oleh LPPM LSPR pada bulan September 2019 ini, menjadi salah satu poin bahwa para dosen dan peneliti di LSPR memiliki kepedulian yang mendalam pada isu literasi media digital. Bagaimanapun juga saat ini masyarakat kita sudah bergerak dengan cepat, menjadi *society 5.0*, di mana konsep masyarakatnya berpusat pada manusia (*human-centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*). Jika sebelumnya masyarakat informasi (*society 4.0*) mencari, mengambil dan menganalisis informasi atau data di dunia melalui internet, maka *Society 5.0* bergerak lebih dahsyat. Pada masa *Society 5.0* merupakan gabungan antara big data, internet, artificial intelegent, dan robotic pada setiap kegiatan kehidupannya baik di dunia maya maupun dunia nyata. Sehingga mau tidak mau masyarakat harus

memahami pentingnya perubahan dan situasi pada digital era. Di sinilah literasi media digital menjadi sangat diperlukan.

Hadirnya kedua buku ini diharapkan bisa menjadi sumbangan LSPR secara nyata pada masyarakat luas, sebagai bagian dari proses mendidik dan meliterasi isu media digital, dalam kehidupan sehari-hari. Semoga terbitnya buku ini mampu memberikan manfaat yang berharga bagi seluruh lapisan masyarakat, baik masyarakat akademisi, masyarakat umum maupun pemangku kepentingan lainnya – termasuk pemerintah dalam hal ini Kementerian Komunikasi dan Informasi- yang terus bekerja keras untuk menjadikan gerakan literasi media digital ini sebagai kegiatan yang berkelanjutan.

Prita Kemal Gani, MBA, MCIPR, APR
Founder and Director LSPR

Daftar Isi

- 1** Prakata : Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi
- 3** Prakata : Jaringan Pegiat Literasi Digital (JAPELIDI)
- 5** Prakata oleh Prita Kemal Gani, MBA, MCIPR, APR.
- 11** Daftar Isi
- 12** Sekilas Bullying di Dunia Digital
- 16** Apa Itu Literasi Digital dan Sepuluh Kompetensi Literasi Digital JAPELIDI?
- 24** Akses Informasi Pencegahan dan Penanggulangan CyberBullying
- 26** Menyeleksi Informasi yang Mengandung Unsur Cyberbullying
- 30** Memahami Konten Informasi, Pelaku, dan Korban Bullying
- 35** Menganalisis Konten Bullying di Dunia Digital
- 38** Memverifikasi Konten sebelum Posting
- 41** Mengevaluasi Dampak Konten Bullying di Dunia Digital
- 45** Mampu Mendistribusikan Konten Anti Bullying
- 48** Memproduksi Informasi dan Konten Anti Cyberbullying
- 53** Berpartisipasi Mencegah Bullying di Dunia Digital
- 57** Berkolaborasi Mencegah dan Mengatasi Cyberbullying
- 60** Menjadi Warga net yang Berperan Aktif dalam Pencegahan Cyberbullying
- 67** Daftar Pustaka
- 69** Tentang Penulis

Sekilas Bullying di Dunia Digital

Bullying di dunia digital dikenal juga dengan istilah *cyberbullying*, atau dalam bahasa Indonesia juga dikenal dengan istilah perundungan di dunia maya. Natalia (2016) secara detil menjelaskan bahwa *cyberbullying* dapat terjadi 24 jam sehari, 7 hari seminggu, dan menjangkau anak-anak saat mereka sendirian. *Cyberbullying* dapat terjadi kapan saja waktu siang atau malam hari. Serta terjadi di mana saja, selama ada akses internet. Selain itu pesan dan gambar

cyberbullying dapat *diposting* tanpa nama atau tidak dikenali dan didistribusikan secara cepat ke khalayak yang sangat luas. Terkadang sangatlah sulit dan tidak mungkin untuk menelusuri sumbernya. Termasuk juga, terkadang sulit menghapus gambar dan pesan yang mengandung unsur *cyberbullying*.

Sarana yang digunakan pelaku *cyberbullying* pun berkembang searah dengan perkembangan teknologi digital, baik melalui *e-mail*, *instant messaging*, *social media*, *social networking*, *online gaming*, *chat room*, *website*, *internet communities* maupun melalui pesan digital lainnya, termasuk atas gambar dan pesan yang langsung masuk ke telepon seluler (Aoyama, 2010; Whittaker, 2015). Dari sinilah kita bisa membayangkan beragam media online sangat potensial membawa perilaku *cyberbullying*, dengan target yang paling rentan adalah anak-anak dan remaja.

Situasi makin meningkatnya *cyberbullying* menjadi fenomena yang menguat di seluruh dunia. Sebuah survey penelitian yang dilakukan pada lebih dari 20.000 orang tua di seluruh dunia, tentang resiko terbesar dalam penggunaan platform media online, maka 65% memilih *cyberbullying* di media sosial sebagai ancaman terbesar mereka. Termasuk adanya ancaman melalui pesan teks (38%) dan juga melalui *chat room* (34%) (Petrov, 2019). Bagaimanapun ketakutan dan kegelisahan para orang tua ini sangatlah masuk akal, mengingat sekat

ruang pribadi makin menipis dengan lajunya teknologi komunikasi digital. Sehingga potensi ancaman *cyberbullying* inipun tidak lagi bisa dipandang sebelah mata. Tidak lagi bisa dianggap persoalan ringan.

Sartana (2017) yang mengutip Wiliard (2004) menjelaskan berbagai tipe *cyberbullying*, yakni antara lain: *Flaming* merupakan perundungan dilakukan dengan mengirimkan pesan-pesan yang bernada kasar atau vulgar tentang seseorang pada sebuah kelompok *online* atau orang lewat email atau pesan teks yang lain. Jenis perundungan maya yang lain adalah *online harassment*, berupa pengiriman pesan online secara ofensif dan berulang lewat email atau pesan teks yang lain. *Cyberstalking* adalah perundungan yang dilakukan dengan cara pelaku mengancam untuk melukai/mencelakakan atau mengintimidasi secara eksesif. *Denigration* adalah perundungan berupa pengiriman pernyataan atau material tertentu secara *online* yang membahayakan, tidak benar, atau kasar tentang seseorang pada orang lain. *Masquerade* (penyamaran) adalah perundungan maya yang mana pelaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim atau memposting material yang membuat seseorang terlihat jelek. *Outing* adalah perundungan maya dengan mengirim atau mengunggah material seseorang yang berisi tentang informasi pribadi, sensitif atau memalukan, termasuk meneruskan pesan atau gambar pribadi dengan muatan pesan yang sama. Terakhir adalah pengeksklusian (*exclusion*), yaitu perundungan

yang dilakukan dengan cara mengeluarkan atau menyingkirkan seseorang secara kasar dari grup *online*.

Secara umum korban cyberbullying mengalami penderitaan yang sama dengan korban bullying di dunia nyata, yakni mengalami depresi, harga diri yang rendah, gelisah, konsentrasi berkurang, melukai diri sendiri, memiliki ide untuk bunuh diri, sampai pada kompetensi bunuh diri itu sendiri (Bussey, 2014). Situasi ini tentu saja tidak kita inginkan terjadi di lingkungan sekitar kita. Namun seringkali masih terjadi, dan kita terlambat untuk mengetahui maupun memberikan pertolongan pada korban. Sehingga menjadi sangat penting kemudian, kita bersama-sama belajar memahami lebih jauh literasi digital media yang berkaitan dengan isu *cyberbullying*.

Apa Itu Literasi Digital dan 10 Kompetensi Literasi Digital Japelidi?

Perkembangan pengguna internet di Indonesia termasuk cepat. Pada tahun 2017 jumlah pengguna internet diperkirakan sekitar 50% dari 262 juta penduduk Indonesia atau sekitar 153, 3 juta jiwa. Terdapat kenaikan sekitar 20 juta jiwa dari tahun sebelumnya yang berjumlah sekitar 132,7 juta jiwa. Berdasarkan usia pengguna internet di

Indonesia, pengguna dalam kategori usia 19 – 34 tahun adalah sekitar 49,52%, usia 13 – 18 tahun adalah 16,68%, dan usia 35 – 54 tahun adalah sekitar 29,55% (APJII, 2017). Dengan demikian penduduk berusia muda adalah pengguna terbesar dari media baru. Data ini semakin menunjukkan arti penting literasi digital bagi penduduk berusia muda. Walau begitu, penduduk yang dikategorikan berusia dewasa juga tidak bisa dinafikan sebagai pengguna karena pengaruhnya pada anak-anak mereka dan penduduk berusia muda di tempat tinggal masing-masing. Selama ini literasi digital sebagai sekumpulan kompetensi belum sepenuhnya dikuasai oleh penduduk berusia muda. Ketidapahaman tersebut menyebabkan efek negatif dari media baru lebih sering muncul di kalangan anak muda, misalnya saja tiga pelajar SMP yang membobol TK karena kecanduan *game* daring (Sindonews, 7 April 2016) atau bagaimana media sosial dimanfaatkan oleh teroris untuk menyebarkan ideologinya (CNNIndonesia.com, 6 Juni 2018). Anak muda adalah kelompok usia yang rentan terpapar ideologi terorisme. Belum lagi kecanduan belanja *online* yang melampaui penghasilan, yang juga termasuk dampak negatif karena maraknya bisnis jual-beli *online* yang luar biasa. Tindakan yang keras dan berfokus pada pelarangan akses media baru kepada warga tentu saja sulit atau bahkan tidak bisa dilakukan oleh pemerintah pada era demokrasi seperti sekarang. Cara paling tepat yang dapat dilakukan oleh negara dan pemerintah adalah menyebarkan pendidikan mengenai literasi digital pada seluruh warga Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memperkuat demokrasi yang

dinikmati oleh warga Indonesia sejak tahun 1998 yang notabene akan memperkuat kebebasan beropini, berekspresi dan juga kebebasan pers yang telah dijamin oleh konstitusi. Pada tingkat individu literasi digital akan menjadikan warga dapat menggunakan media baru dengan lebih baik untuk kepentingan hidupnya. Sayangnya, setelah dua dekade era demokrasi berjalan, literasi digital belum sepenuhnya berkembang di masyarakat.

Berdasarkan riset Japelidi pada tahun 2017, kegiatan yang berkaitan dengan literasi digital di Indonesia masih lebih banyak berfokus di lembaga pendidikan, bukan di masyarakat secara langsung.

Selain itu, kegiatan literasi digital masih berlangsung pada tahap pengenalan dengan metode penyuluhan pada target sasaran yang bersifat umum. Literasi digital belum berfokus pada lahirnya serangkaian kompetensi pada warga (Kurnia & Astuti, 2017). Masih diperlukan banyak upaya agar literasi digital semakin menyebar dan dikuasai dengan baik oleh seluruh warga negara. Suatu upaya yang tentunya tidak ringan dan memerlukan kerjasama berbagai pihak, antara lain pihak pemerintah, kampus, para penggiat, termasuk para pengembang aplikasi.

Memahami Literasi Digital

Perkembangan media baru yang dimulai dari internet dalam bentuknya yang paling awal sampai dengan yang paling mutakhir, yaitu media sosial sekarang ini, menunjukkan bahwa media baru berkembang dengan dinamis dan sangat cepat. Berdasarkan perkembangannya, terdapat tiga fase perkembangan internet sampai dengan munculnya media sosial. Perkembangan itu adalah sebagai berikut: fase *web 1.0*, adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari kognisi manusia. Internet pada fase ini tidak berbeda jauh dengan media massa yang lebih berfungsi mendistribusikan konten dan tidak memberikan kesempatan bagi pihak lain berperan dalam produksi konten yang sama. Konten yang ada tidak bisa dikomentari dan disebarluaskan kembali dengan cepat. Produsen dan pengguna konten juga masih terpisah dan posisi keduanya tidak bisa dipertukarkan. Fase *web 2.0* adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari komunikasi manusia. Pada fase ini internet memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung berbagai pihak dengan fleksibel. Konten sudah bisa diberi *feedback* dengan langsung dan disebarluaskan kembali. Posisi produsen dan pengguna konten dapat saling bertukar peran. Fase *web 3.0* adalah sistem berjaringan berbasis komputer dari kerjasama (*co-operation*) manusia. Pada fase ini satu individu bisa berkomunikasi dengan banyak pengguna lain dalam suatu ketika. Para pengguna secara kolektif dapat

memproduksi konten dalam skala besar, terbentuk juga suatu sistem di mana para pengguna bisa saling berbagi informasi dan bertransaksi. Era berbagi melalui berbagai aplikasi dan media sosial termasuk dalam fase terakhir dari perkembangan internet (Fuchs, 2014). Dengan demikian, literasi digital berkaitan dengan media baru yang memiliki karakter sebagai berikut: (1) *digitization* dan konvergensi; (2) interaktivitas; dan (3) *network* dan *networking* (Flew, 2014). Ketiga karakter tersebut adalah fungsi yang memperluas fungsi media massa di mana konvergensi, interaktivitas, dan keberadaan jaringan membawa konsekuensi baru ketika berkomunikasi.

Literasi digital, seperti halnya literasi media, memiliki tiga elemen (Potter, 2004; Potter, 2014). Elemen pertama adalah kompetensi atau kecakapan yang mesti dimiliki oleh individu ketika mengakses media baru. Kecakapan ini adalah unsur utama dan terpenting. Elemen kedua adalah lokus personal, yaitu individu yang berinteraksi dengan individu lain. Pada titik ini, konsekuensi sosial dari literasi digital menjadi sangat penting. Literasi digital berguna ketika individu memerlukannya. Misalnya, literasi *game* daring akan lebih berguna untuk para remaja yang mengakses *game* daring, bukan untuk orang dewasa yang tidak atau jarang mengakses *game* daring. Lokus personal tidak hanya berkaitan dengan diri melainkan juga dengan individu berinteraksi dengan individu lain dan komunitas. Dengan demikian lokus personal juga memiliki konsekuensi sosial. Ketika berhadapan dengan media

baru, individu dapat memiliki tiga posisi yaitu: individu yang termediasi, individu yang virtual, dan individu yang berjaringan (berbagi dan kolaborasi dengan individu lain melalui media baru) (Bolter & Grusin, 1999). Elemen ketiga adalah struktur pengetahuan. Literasi digital pada akhirnya akan menjadikan individu memiliki pengetahuan yang baik mengenai informasi dan dunia sosial yang dijalaninya.

Sepuluh Kompetensi Literasi Digital Japelidi

Kompetensi adalah elemen terpenting dalam literasi digital. Kompetensi dapat dipelajari dan dikuasai oleh individu. Kompetensi juga merupakan keterampilan yang bertahap dan penguasaan kompetensi yang lebih mendasar diperlukan untuk menguasai kompetensi selanjutnya. Kompetensi literasi digital terdiri dari dua jenis, yaitu literasi digital fungsional dan literasi digital kritis (Chen, Wu, & Wang, 2011; Lin, Li, Deng, & Lee, 2013). Walaupun bersumber utama dari artikel Chen, Wu, dan Wang, Japelidi melakukan *review* khusus dengan memberikan penekanan yang berbeda pada masing-masing kompetensi dan memberikan nama baru untuk kompetensi kesembilan dan kesepuluh.

Sepuluh Kompetensi Literasi Digital Japelidi adalah :

1. MENGAKSES

2. MENYELEKSI

3. MEMAHAMI

4. MENGANALISIS

5. MEMVERIFIKASI

6. MENGEVALUASI

7. MENDISTRIBUSIKAN

8. MEMPRODUKSI

9. BERPARTISIPASI

10. BERKOLABORASI

Kompetensi Literasi Digital Japelidi

KOMPETENSI PERTAMA

Mengakses

—

Akses Informasi Pencegahan dan Penanggulangan CyberBullying

Kompetensi mengakses mengacu pada serangkaian keterampilan teknis yang diperlukan bagi seorang individu ketika berinteraksi dengan media baru. Contohnya adalah seorang individu membutuhkan informasi mengenai cara mengoperasikan komputer sebelum mengolah konten yang akan diunggah di media baru, bagaimana untuk mencari/ menemukan informasi, bagaimana menggunakan teknologi informasi (misalnya internet), dan sebagainya.

Pada kompetensi ini, maka kita harus menguasai bagaimana menggunakan – mengakses- setiap media online yang memuat informasi atas pencegahan dan penanggulangan cyberbullying. Bagaimanapun juga cyberbullying bisa terjadi pada setiap platform media online, termasuk media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook, Youtube dan lainnya. Sehingga bisa dipastikan juga semua media tersebut pastinya menawarkan informasi pencegahan dan penanggulangan cyberbullying yang mungkin terjadi di platform mereka.

KOMPETENSI KEDUA

Menyeleksi

—

Menyeleksi Informasi yang Mengandung Unsur Cyberbullying

Kompetensi ini adalah kemampuan individu untuk memilih dan memilah informasi yang didapatkannya dari media baru. Individu yang menguasai kompetensi ini akan membuang informasi yang tidak diperlukan atau menghapus informasi yang tidak benar.

Perbedaan dalam mendapatkan informasi pada media konvensional dan media digital adalah dalam media digital tidak ada selalu penyuntingan dalam menyebarkan dan mengakses setiap informasi. Selain itu dengan hadirnya internet dan semakin mudahnya akses dalam dunia digital, membuat dunia digital memiliki begitu banyak informasi, sehingga banyak informasi dan konten-konten bebas yang mengandung unsur cyberbullying. Seleksi informasi juga kepada konten yang memicu pembaca memberikan komentar-komentar bullying. Bagaimana menyeleksi informasi yang mengandung bullying pada dunia digital ?

1. Memilih akun media sosial dengan bijak

Informasi yang mengandung unsur cyberbullying juga terdapat pada media sosial, sehingga siapa dan bagaimana memilih media sosial yang akan di *follow* atau diikuti menjadi pengaruh dalam menyeleksi informasi yang mengandung unsur bullying. Banyak akun media sosial yang dibuat khusus dalam menshare postingan berupa konten maupun gambar yang khusus

bertujuan untuk mengkritisi dan memberikan komentar bullying. Hal ini membuat setiap pengikut akun media sosial tersebut turut membully satu sama lainnya dan konten yang diposting dalam sosial media tersebut. Sehingga sebelum mengikuti media sosial tersebut, kembali dilihat bagaimana konten yang diberikan oleh akun tersebut, untuk menyeleksi secara langsung informasi yang mengandung unsur bullying.

2. Informasi yang mengandung unsur bullying biasanya mengundang kalimat negatif dan kasar

Umumnya cyberbullying menggunakan kalimat-kalimat yang cenderung negatif dan bertujuan untuk merendahkan seseorang. Aksi bullying terkenal dengan menggunakan kalimat negatif untuk menghina fisik, hobi, agama, suku, ras, seksisme dan jenis lainnya. Tidak jarang pembaca yang terpancing dan turut melakukan cyberbullying, sehingga tindakan cyberbullying tersebut terus berlanjut tidak berakhir. Terkadang banyak pembaca yang berawal untuk mengkritisi dan membela korban cyberbullying yang sedang menjadi topik pembicaraan, membuat ikut saling memberikan kalimat negatif dan permasalahan menjadi semakin meluas, tidak menyelesaikan masalah. Sehingga penting untuk tidak mendukung informasi-

informasi yang mengandung kalimat negatif dengan ikut berkontribusi dalam memberikan komentar ataupun menyebarkannya kepada media lainnya.

KOMPETENSI KETIGA

Memahami

—

Memahami Konten Informasi, Pelaku, dan Korban Bullying

Memahami adalah kompetensi yang mengacu pada kemampuan individu untuk memahami makna dari konten di media baru pada tingkat literal. Contohnya kemampuan untuk menangkap pesan orang lain, juga ide-ide individu yang dipublikasikan pada *platform* yang berbeda (misalnya buku, video, *blog*, *Facebook*, dll), dan untuk menafsirkan makna dalam bentuk pendek baru atau *emoticon*. Secara khusus, individu harus mampu bereksperimen dengan lingkungan mereka untuk memecahkan masalah, untuk menafsirkan dan membangun model dinamis, untuk memindai lingkungan mereka dan pergeseran fleksibel ke informasi penting, dan untuk menangani arus informasi di berbagai jenis dan media.

Dalam kemampuan ketiga yang kita lihat adalah kemampuan untuk memahami pesan. Baik di ranah digital maupun di dunia nyata, diperlukan kemampuan untuk memahami pesan tentang bullying dengan tepat dan menyeluruh. Dengan kata lain, kita diharapkan untuk bisa memahami tidak hanya dari satu sisi tapi dari beberapa sisi untuk melihat sebuah konten dengan objektif. Berbagai platform yang kini digunakan untuk mempublikasikan sesuatu tentu membuat semakin mudahnya terjadi ‘pertemuan’ antara pelaku dan korban. Untuk itu, hal-hal ini perlu diperhatikan dalam dunia digital.

1. Memahami Konten Informasi

Konten yang dibagikan di media digital sangat beragam karakternya tergantung dengan platform yang digunakan. Seperti kita lihat, yang di *posting* di facebook, dengan instagram dan twitter, karakteristiknya akan berbeda. Demikian juga di platform whatsapp dan *messenger* lainnya, baik melalui *direct message* atau melalui grup message. Sebelum memahami isi pesan, ada baiknya kita memahami juga karakteristik masing-masing platform tersebut. Setiap platform memiliki aturan besarnya sendiri-sendiri yang tidak dapat kita campurkan satu sama lain, demikian juga kegunaannya. Untuk dapat memahami konten informasi tentang bullying, perhatikan :

2. Memahami Pelaku Cyberbullying

Secara umum ada 3 hal yang sama antara perilaku pelaku *cyberbullying* dan pelaku *bullying* di dunia nyata, yakni: dilakukan berulang-ulang, ada niatan untuk menyakiti pihak lain (baik fisik maupun dalam bentuk ucapan), serta adanya perbedaan posisi antara pelaku yang dianggap lebih “berkuasa” dibandingkan korbannya. Selain itu ada beberapa penelitian psikologi yang menunjukkan bahwa para pelaku *cyberbullying* sangat dimungkinkan karena kondisi mental mereka yang mengalami stress, tidak bahagia, sehingga kemudian

menumpahkan ke pihak lain yang potensi menjadi korbannya. Kemungkinan lainnya adalah pelaku *cyberbullying* awalnya sekadar iseng, bersenang-senang dengan membully pihak lain yang dianggapnya lebih lemah. Hal lain yang kemungkinan dialami pelaku adalah rasa frustrasi yang kemudian diwujudkan dalam bentuk agresivitas maupun kemarahan. Di sisi lain ada kalanya seorang pelaku *cyberbullying* tidak memahami konsekuensi dari tindakannya yang bisa menyakiti perasaan orang lain. Faktor lainnya yang sangat mungkin menjadikan seseorang menjadi pelaku *cyberbullying* adalah situasi anonimitas yang terjadi dalam penggunaan internet sebagai media komunikasi. Situasi anonimitas membuat seseorang seolah demikian bebas menyatakan apa saja pada pihak lain, karena tidak langsung berhadapan.

3. Memahami Korban *Cyberbullying*

Beberapa faktor yang memungkinkan seseorang menjadi korban *cyberbullying*. Yang pertama adalah individu yang sangat ingin dikenal dan diakui teman sebayanya, *Wannabe crowd* – sehingga kemudian dengan berbagai cara dia berusaha sangat rajin membuat postingan, memberikan komentar, dan berbagai aktivitas lainnya yang cenderung berlebihan menarik perhatian pihak lain. Yang kedua, yang sungguh rentan menjadi korban

cyberbullying adalah remaja LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual dan Transgender). Dua kelompok rentan menjadi korban di atas sangat bisa jadi awalnya adalah korban dari praktek *bullying* di dunia nyata, yang kemudian berlanjut di dunia digital.

KOMPETENSI KEEMPAT

Menganalisis

—

Menganalisis Konten Bullying di Dunia Digital

Kompetensi keempat ini mengacu pada kemampuan individu untuk mendekonstruksi konten di media baru. Kompetensi ini dapat dilihat sebagai analisis tekstual semiotik yang berfokus pada bahasa, genre, dan kode beberapa jenis dan media. Kompetensi ini menjadikan individu menyadari cara produksi konten, format (misalnya pengembangan konten media yang menggunakan bahasa kreatif dengan aturan tertentu), dan audiens atau pengguna (misalnya interpretasi pesan media akan bervariasi pada seluruh individu) ketika mereka mendekonstruksi pesan media. Kompetensi ini secara konsisten menekankan bahwa individu seharusnya tidak hanya melihat konten di dalam media baru sebagai pengamat netral realitas, tetapi mengakui produksi konten sebagai proses subjektif dan sosial.

Pada kompetensi ini menjadi sangat penting bagi kita untuk mampu menganalisis konten-konten apa saja yang mengandung unsur *cyberbullying*, serta sekaligus mampu menganalisis konten-konten yang melakukan *counter* atas *cyberbullying*. Secara umum konten *cyberbullying* bisa dikirimkan oleh individual maupun kelompok secara berulang kali yang isinya bisa tentang individu maupun kelompok lainnya dengan unsur konten yang bersifat kejam, vulgar, mengancam, mempermalukan, melecehkan, menakut-nakuti dan atau yang sesuatu yang berbahaya. Paling mudah memahami konten berunsur *bully* tersebut dengan menempatkan kita sebagai pihak yang mendapat kiriman dari pihak lain. Apabila kita merasa tidak nyaman, terancam,

takut, menghadapi bahaya, dan lainnya, dengan konten tersebut, maka unsur *cyberbullying* pun sudah terpenuhi. Apabila kita ragu atas isi pesan tersebut, maka menjadi tepat juga apabila kita mendiskusikan dengan guru, orang tua maupun komunitas anti *cyberbullying*, sehingga kemampuan analisis kita makin terasah.

Hal lain yang juga perlu dipelajari dan diperhatikan secara mandiri adalah bahwa setiap platform media sosial, saat ini memberikan berbagai fitur untuk kita mampu menganalisis pesan, dan mencegah kita terlibat dalam *cyberbullying*. Misalnya saja seperti media sosial Instagram yang sejak tahun 2018 lalu meluncurkan fitur dalam bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai fitur penyaring komentar penangkal *cyberbullying*. Komentar yang dianggap mengandung unsur *cyberbullying*, ujaran kebencian, pelecehan seksual dan komentar spam, bisa disaring dan disembunyikan oleh pihak Instagram. Tentu saja akurasi tidak 100%, namun minimal bisa mengurangi konten-konten yang tidak bermanfaat dan mengganggu masyarakat umum.

KOMPETENSI KELIMA

Memverifikasi

—

**Memverifikasi
Konten sebelum
Posting**

Kompetensi memverifikasi mengacu pada kemampuan individu untuk mengkombinasi konten di media baru dengan mengintegrasikan sudut pandang mereka sendiri dan untuk merekonstruksi pesan media. Misalnya, individu diharapkan untuk membandingkan berita dengan tema yang sama dari sumber yang berbeda. Kompetensi ini mengacu pada kemampuan untuk mengambil cuplikan konten dan menggabungkannya dengan makna tertentu. Ketika individu memadukan konten media, mereka akan menghargai “struktur dan makna terpendam” dari konten atau bahasa.

Pada bagian kompetensi ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, alah satunya adalah cyberbullying juga bisa terjadi ketika kita sebagai pengguna media online tidak berhati-hati dalam membagikan/shara informasi di media online, terutama di media sosial. Sehingga kita perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Berpikir dengan penuh kehati-hatian sebelum share informasi – Saring sebelum *sharing*

Informasi yang kita bagikan sebaiknya tidak mengandung unsur yang aneh-aneh, penuh kontroversial, yang akan membuat pelaku cyberbullying mudah menyerang kita. *Think before click*, berpikir ulang kali sebelum klik informasi di media online.

2. Jangan pernah membagikan informasi yang terlalu pribadi di media sosial.

Sekali lagi sesuatu yang bersifat pribadi sebaiknya tidak disebarluaskan melalui media sosial. Termasuk ketika kita merasa terlalu sedih, terlalu senang, terlalu cemas, dan lainnya. Perasaan yang berlebihan sekali-kali jangan pernah sampai muncul di media sosial, terlebih bila akun media sosial kita terbuka untuk umum. Sangat berbahaya. Selalu ada kemungkinan pelaku cyberbullying mengintai diri kita.

3. Pada akhirnya, berhati-hati dan seleksi dalam memilih teman di media sosial.

Potensi pelaku cyberbullying ada di sekitar kita, sangat dimungkinkan. Sehingga memahami karakter teman di media sosial menjadi penting sebelum kita mengunggah pesan dan informasi yang mungkin menimbulkan pro dan kontra. Teman yang baik adalah yang bisa menerima perbedaan pandangan kita dengan argumentasi yang sehat, tanpa terjebak pada balasan komentar yang mungkin menjadi awal cyberbullying.

KOMPETENSI KEENAM

Mengevaluasi

—

Mengevaluasi Dampak Konten Bullying di Dunia Digital

Kecakapan ini mencakup kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritik, dan menguji kredibilitas konten di media baru. Kecakapan ini merupakan kecakapan dengan level yang lebih tinggi dibandingkan dengan dua kecakapan sebelumnya dan membutuhkan kritisisme individu penggunaannya. Kecakapan ini membutuhkan kemampuan individu untuk memaknai konten di media baru dengan mempertimbangkan isu-isu seperti identitas, relasi kuasa, dan ideologi. Lebih penting lagi, evaluasi juga melibatkan proses pengambilan keputusan. Misalnya, membandingkan isi informasi yang berbeda dari sumber yang berbeda melalui internet adalah tindakan sintesis, sementara membuat keputusan sumber informasi mana yang layak dikutip adalah tindakan evaluasi.

Penting untuk mengevaluasi dampak konten bullying di dunia digital, untuk mengetahui bagaimana solusi yang bisa dilakukan untuk menghilangkan konten bullying yang beredar di dunia digital dan dapat menjadi perhatian khusus bagi khalayak, pemerintah dan pelakunya untuk dapat mencegah dan mengatasi bullying.

1. Aktif membandingkan dampak konten cyberbullying dengan berbagai sumber

Ada begitu banyak dampak konten bullying yang dihasilkan melalui perilaku bullying. Akan tetapi dalam mengevaluasi hal

tersebut perlu aktif dalam membandingkan setiap dampak konten bullying yang melalui sumber yang kredibel. Terbuka dengan berbagai sumber akan memberikan banyak pandangan yang luas, sehingga dapat menemukan dan menyimpulkan yang akurat sesuai dampak yang benar akan terjadi dengan konten bullying tersebut. Dengan demikian dapat memberikan masukan dan arahan yang baik sebagai pertimbangan untuk bersama-sama mencegah dan mengatasi bullying di dunia digital. Tentu dengan disertai sumber yang didalamnya terdapat pendapat para ahli mengenai dampak konten cyberbullying.

2. Mempertimbangkan apakah dampak konten cyber bullying yang hendak disebar tidak menyinggung orang lain

Dampak konten cyberbullying adalah akibat yang terjadi dengan adanya konten bullying, tentu secara langsung menceritakan korban dari dampak konten tersebut. Sehingga perlu setiap informasi yang terkandung dalam dampak-dampak tersebut perlu dievaluasi kembali, apakah akan menyinggung?, apakah itu bermanfaat untuk dibagikan? dan tentu jika memasukkan contoh kasus dari konten cyberbullying perlu mempertimbangkan privasi dari korban cyberbullying tersebut. Jangan sampai tujuan penyebaran dampak konten cyberbullying, yang dimana konteks

mengenai cyberbullying adalah salah satu topik yang sensitif, menjadi bumerang ketika informasi tersebut di sebar, karena dianggap telah melanggar etika maupun prinsip kemanusiaan.

KOMPETENSI KETUJUH

Mendistribusikan

—

**Mampu
Mendistribusikan
Konten Anti
Bullying**

Kompetensi mendistribusikan berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyebarkan informasi yang ada di tangan mereka. Dibandingkan dengan kecakapan prosumsi, kecakapan ini biasanya melibatkan proses berbagi. Contoh yang relevan termasuk kemampuan individu untuk menggunakan fungsi *build-in* pada situs jaringan sosial untuk berbagi perasaan mereka (misalnya seperti suka/tidak suka), untuk berbagi pesan media, dan untuk menilai/orang untuk produk/jasa. Kecakapan ini juga berfokus pada “kemampuan untuk mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi” dalam jaringan.

Pada kompetensi ini tidak mudah dilakukan begitu saja pada kelompok yang rentan terkena *cyberbullying*. Hal ini disebabkan peristiwa *cyberbullying* tidak selalu mudah tertangkap langsung oleh mata orang lain, di luar pelaku maupun korbannya. Tak jarang para korban berusaha secara cepat menghapus konten-konten *cyberbullying* yang dikirimkan untuknya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa peristiwa *cyberbullying* ini lepas dari jangkauan para guru, orang tua, maupun masyarakat sekitar peristiwa itu terjadi. Sehingga seringkali kondisi dan dampak yang terjadi “terlambat” ditangani.

Untuk itu menjadi penting bagi semua pihak terlibat aktif mencari dan menyebarkan beragam konten yang justru anti *cyberbullying*. Aktif menyebarkan informasi yang bersifat positif, menolak *cyberbullying*,

menjadi salah satu upaya dasar dalam pencegahan *cyberbullying* itu sendiri.

KOMPETENSI KEDELAPAN

Memproduksi

—

Memproduksi Informasi dan Konten Anti Cyberbullying

Kecakapan ini melibatkan kemampuan untuk menduplikasi (sebagian atau seluruhnya) konten. Tindakan produksi termasuk pemindaian (atau menyetik) dokumen *hardcopy* ke dalam format digital, memproduksi klip video dengan menggabungkan gambar dan materi audio, dan menulis daring melalui *blog* atau Facebook. Kecakapan ini mengacu pada kemampuan untuk berinteraksi secara bermakna dengan perangkat yang memperluas kapasitas mental, juga pada kemampuan untuk menangani alur informasi dan narasi di beberapa jenis konten dan sumber media.

Memproduksi adalah bentuk nyata dalam melakukan pencegahan serta mengatasi bullying di dunia digital. Tentu dengan sebagai produsen, dapat secara langsung aktif dalam menyebarkan perilaku anti bullying kepada para pelaku, korban maupun audien untuk bersama-sama melawan cyberbullying.

1. Menggali bahan informasi dari sumber dan pihak yang kredibel

Dalam memproduksi informasi dan menyebarkan informasi tersebut tentu memerlukan informasi yang akurat. Hal ini dapat dipenuhi dengan mencari dan menggunakan informasi melalui sumber-sumber yang kredibel, yaitu dapat membuka dan membaca situs resmi yang membahas dan mengedukasi melalui

website, media sosial ataupun informasi melalui grup chat lainnya. Selain itu pendapat para ahli mengenai bullying juga diperlukan, dalam hal ini adalah para psikolog yang mengetahui secara jelas apa, bagaimana dan seperti apa bentuk cyberbullying serta dampak yang akan terjadi dengan perilaku bully tersebut. Jangan memproduksi dan menyebarkan informasi maupun konten anti bullying jika informasi tersebut belum tahu kebenarannya dan tidak bisa dipertanggungjawabkan, tentu hal ini akan menyesatkan para pembaca karena mendapat informasi dan edukasi yang tidak akurat.

2. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah untuk dipahami

Cyberbullying erat kaitannya dengan dunia psikologi, tentu menggunakan istilah dan pemahaman yang tidak dekat dengan masyarakat pada umumnya. Informasi yang akan diproduksi dapat mudah dipahami jika menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas. Sebuah informasi yang akurat dan bermanfaat bagi pembacanya tidak dilihat dari penggunaan istilah asing dan pembahasan yang bertele-tele, tetapi bagaimana informasi tersebut dapat diterima dan dipahami oleh pembacanya, sehingga bermanfaat dan berhasil merubah

perilaku positif dari pembacanya. Hal penting yang diperlukan adalah data dan sumber yang kredibel untuk dapat mendukung dan membuat informasi tersebut layak untuk dijadikan edukasi dan digunakan bahkan disebarakan kepada khalayak.

3. Menentukan dan menyesuaikan target sasaran

Setelah merampungkan dan membuat rincian informasi konten cyberbullying, langkah selanjutnya adalah menentukan dan menyesuaikan siapa yang akan menjadi target sasaran. Hal ini penting dikarenakan akan berdampak kepada informasi yang seperti apa yang akan disebarakan kepada pihak tersebut. Informasi kepada para pelaku bullying baik tentu berbeda dengan informasi kepada pembaca yang bukan pelaku namun ingin aktif berpartisipasi dalam mencegah bullying. Sebagai contoh jika kepada para pelaku bullying, seperti sering memberikan komentar negatif yang mengandung unsur membully kepada setiap postingan sosial media, informasi yang dibutuhkan adalah mengenai edukasi dampak yang akan terjadi jika pelaku tersebut terus melakukan aksinya, sedangkan bagi para target pembaca yang ingin berpartisipasi, adalah memerlukan informasi mengenai bentuk-bentuk bullying dan cara mencegahnya. Sehingga setiap informasi yang diproduksi

dapat tepat sasaran dan efektif untuk dijadikan edukasi bagi setiap pembacanya.

KOMPETENSI KESEMBILAN

Berpartisipasi

—

Berpartisipasi Mencegah Bullying di Dunia Digital

Kecakapan ini dekat dengan budaya partisipatif yang mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara interaktif dan kritis dalam lingkungan media baru. Misalnya, individu diharapkan untuk secara aktif ikut membangun dan memperbaiki salah satu ide-ide orang lain dalam media platform tertentu (misalnya *blog*, *chat room*, *Skype*, *Facebook*, dll). Dengan kata lain, kecakapan ini menyatukan pengetahuan dan membandingkan catatan dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. **Berpartisipasi** akan membutuhkan keterlibatan individu yang konstan dan interaktif untuk konstruksi konten. Dibandingkan dengan delapan kecakapan sebelumnya, berpartisipasi berfokus secara eksplisit pada koneksi sosial yang menghargai kontribusi masing-masing individu.

Pada kompetensi ini maka kita diharapkan ikut berperan aktif untuk mencegah bullying di dunia digital dengan berbagai bentuk:

1. Aktif mengingatkan pihak lain yang menjadi pelaku cyberbullying

Jika kita melihat adanya potensi seseorang melakukan kegiatan cyberbullying, sudah seharusnya kita mengingatkan yang bersangkutan secara asertif. Mengingatkan bahwa melakukan tindakan bully di dunia maya sama buruknya dengan melakukan bully di dunia nyata. Apabila kita tidak bisa mengingatkan secara

langsung pada pelaku, maka kita bisa menyampaikan situasi tersebut pada pihak yang lebih memiliki peran, misalnya pada orang tua pelaku, maupun guru/institusi pendidikan dimana si pelaku beraktivitas.

2. Aktif memberi dukungan pada korban cyberbullying

Jika kita mengenal korban, paling tidak berteman dengan korban melalui media online, maka akan sangat berhatga bagi korban apabila kita aktif memberikan dukungan pada korban. Dukungan tersebut berupa penguatan mental dengan mengingatkan bahwa sesungguhnya korban dibully karena memiliki “kekuatan” yang tak dimiliki pelaku. Terbukti dari berbagai hasil riset menunjukkan bahwa pelaku bullying termasuk pelaku cyberbullying, adalah orang-orang yang memiliki jiwa yang lemah. Sehingga mereka berusaha menutupi kelemahan mereka dengan melakukan tindakan bully pada orang lain.

3. Aktif melaporkan ke pihak berwenang

Jika melihat dan menemukan informasi yang mengandung unsur cyberbullying, untuk dapat menyeleksi informasi tersebut adalah dengan langsung melaporkan kepada pihak berwenang. Mengingat cyberbullying sudah merupakan tindak kekerasan

kepada korban, maka sudah ada beberapa cara pelaporan yang dapat dilakukan, adalah bisa dengan langsung kepada polisi dengan memberikan bukti-bukti terkait, dan karena tindakan cyber bullying yang dimaksud adalah melalui konten di internet, dapat juga melakukan pengaduan melalui *website* <http://aduankonten.id/>, yang difasilitasi oleh KOMINFO. Dengan ikut aktif dalam melaporkan konten-konten yang mengandung unsur bullying, secara langsung ikut mendukung dan menyeleksi serta mengurangi penyebaran bullying.

KOMINFO

APABILA MENEMUKAN KONTEN NEGATIF DI MEDIA SOSIAL SEPERTI:

- HOAX
- BERITA BOHONG
- NARKOBA
- POrNOGRAFI
- PENIPUAN
- UJARAN KEBENCIAN/SARA
- RADIKALISME/TERRORISME
- PERJUDIAN
- PISHING/MALWARE

Screen Capture / URL link dan kirim ke :

- aduankonten.id
- atau
- aduankonten@mail.kominfo.go.id
- atau
- WhatsApp : 081-1922-4545

Aduan konten dapat dilihat di laman web :

[aduankonten](https://aduankonten.id/)
<https://aduankonten.id/>

(11/01/2018)
10.00 AM WIB

KOMPETENSI KESEPULUH

Berkolaborasi

—

Berkolaborasi Mencegah dan Mengatasi Cyberbullying

Kecakapan ini mengacu pada kemampuan untuk membuat konten di media baru, terutama berkaitan dengan pemahaman kritis dan mengacu pada nilai-nilai sosial budaya dan masalah ideologi. Tidak seperti kecakapan berpartisipasi, kecakapan berkreasi biasanya membutuhkan inisiatif dari individu sendiri dibandingkan dengan interaksi bilateral antara individu. Misalnya, inisiasi pertama dari sebuah *thread* dengan kekritisannya akan menciptakan; sedangkan refleksi berikutnya (komentar/reaksi dari *thread* tersebut) akan dilihat sebagai tindakan partisipasi.

Kompetensi berpartisipasi dan berkolaborasi adalah kompetensi yang unik dan khas yang diformulasikan oleh Japelidi dan sangat berkaitan dengan konsekuensi sosial dari literasi digital. Kompetensi ini tidak hanya berguna bagi kompetensi individu semata, tetapi juga bagi kompetensi kolektif (sosial).

Pada bagian kompetensi ini sangatlah penting kita mengetahui bagaimana tips and trik secara singkat untuk menjadi bagian dari sebuah komunitas yang anti cyberbullying.

1. Bergabung pada komunitas-komunitas yang menawarkan program untuk anti cyberbullying. Di dalam komunitas ini kita aktif ikut memproduksi dan menyebarkan konten-konten positif yang bisa mencegah terjadinya cyberbullying.

Kita bisa belajar banyak, dan saling mendukung satu sama lain dalam kelompok ini.

2. Bersama-sama dengan komunitas anti cyberbullying secara aktif ikut membantu melakukan “pengawasan” pada berbagai media sosial yang sangat mungkin anggotanya memproduksi dan menyebarkan konten dengan unsur cyberbullying. Bila posisi kita menjadi admin di sebuah kelompok/group media sosial maupun jaringan sosial, maka kita harus aktif mengingatkan para anggota untuk tidak melakukan cyberbullying. Serta apabila ada konten negatif/mengandung unsur cyberbullying di bagikan oleh kelompok, kita pun bisa aktif menghapus konten tersebut serta menjelaskan tentang bahaya cyberbulling. Ingat kita memang bukan polisi, hakim, jaksa, maupun guru, namun kita harus memposisikan diri kita sebagai teman dan sahabat untuk membuat sebuah kelompok media/jaringan sosial lebih nyaman bagi setiap orang.

Menjadi Warganet yang Berperan Aktif dalam Pencegahan Cyberbullying

Kasus-kasus *cyberbullying* yang kian marak terjadi saat ini merupakan tanda bagi kita semua untuk semakin peduli dan berperan aktif dalam melawan *cyberbullying*. Kita sebagai warga-net, sudah saatnya (atau mungkin sudah terlalu lama menunggu) untuk bertindak mencegah terjadinya lebih banyak kasus *cyberbullying* terjadi di sekitar kita. Mulailah menjadi peka terhadap tindakan *cyberbullying* dari lingkup

terdekat kita. Keluarga, teman, sahabat, saudara, tetangga, orang-orang terkasih kita, dan orang-orang yang kita temui dimana saja.

Tidak ada aturan baku mengenai etika di dunia maya, namun beberapa aturan ini dapat kita jadikan acuan dalam berperilaku di dunia digital. Mengutip dari Shea (1994), ada beberapa aturan dasar dan etika media *online* bagi warganet, yang bisa digunakan untuk mencegah secara langsung dan tak langsung terjadinya *cyberbullying*:

1. Ingat manusianya!

Ingat bahwa yang berinteraksi dengan kita di dunia maya tidak hanya berupa gambar, audio, kata-kata dan video saja tapi juga manusia, yang sama seperti kita, memiliki hati dan perasaan yang dapat merasakan sakit, tersinggung, tidak senang, dan lain-lain. Kata pepatah, perlakukan orang lain seperti kita ingin diperlakukan. Karena itu, jangan menyakiti perasaan orang lain dan berhati-hatilah bila mengungkapkan sesuatu. Bila mengkritik seseorang, jangan lupa untuk langsung menunjukan kepada yang bersangkutan, lebih tepat dengan pesan langsung alias DM (direct message).

2. Patuhi standar perilaku online yang sama dengan yang kita ikuti di kehidupan nyata.

Hal yang sering menjadi pertanyaan. Seperti apa kita harus bersikap di dunia online? Kan kita tidak bertemu tatap muka, bahkan kadang tidak tahu siapa yang berhadapan dengan kita. Sederhana, terapkan aturan dan standard perilaku baik yang sama di dunia maya seperti di dunia nyata. Tetap junjung tinggi etika dan hukum yang berlaku. Jangan jadikan 'melanggar hukum dan etika' sebuah kebiasaan.

3. Ketahui dimana posisi kita dalam dunia siber ini

Etika dan peraturan dunia siber berbeda-beda pada setiap platform. Ada baiknya apabila kita belajar untuk menyesuaikan dengan setiap keadaan tersebut. Misalnya, biasakan diri kita dengan kondisi dan topik serta cara-cara yang biasa dilakukan dalam platform tersebut sebelum terjun menjadi peserta aktif. Cobalah untuk mempelajari karakteristik masing-masing platform, melakukan penyesuaian yang diperlukan dan posisikan diri kita pada tempatnya. Berbeda kan cara kita mengomentari teman dekat di FB page-nya, atau kita memberi komen di postingan orang yang tidak kita kenal, dan sebagainya?

4. Hormati waktu dan keberadaan orang lain di dunia maya, termasuk juga bandwidth internet mereka

Kadang ketika kita memposting sesuatu, postingan kita adalah hal yang kita anggap paling penting atau berharga. Sering kali kita lupa, bahwa orang lain belum tentu sependapat dengan kita. Mungkin kita pernah menerapkan, di grup WA, untuk menghemat kuota, kita tidak langsung mendownload video yang masuk. Atau mungkin kita lupa bahwa ada hal-hal yang tidak perlu dibagikan pada banyak orang terutama di grup atau di media sosial. Atau lebih mungkin lagi, tidak semua yang diposting harus diberikan komentar. Jika memungkinkan, sampaikan pesan secara pribadi melalui private message atau cara-cara lain. Kadang kita perlu belajar untuk menahan diri berkomentar, memposting dan terutama, menghormati keberadaan orang lain di dunia maya.

5. Buat keberadaan-online yang baik

Menjaga image memang diperlukan, apalagi saat seperti sekarang dengan tingkat kecanggihan yang semakin tinggi. Sering kali orang lupa bahwa apa yang ia posting akan tersimpan di internet. Kebebasan posting di internet saat ini sering

membuat warga-net tidak menyadari batasan-batasan yang ada. Penting untuk kita mengetahui dan memahami apa yang akan kita posting, baik berupa komentar, artikel, gambar atau apapun itu. Jangan memposting hal-hal yang sekiranya dapat menyerang balik kepada kita. Berikan informasi yang benar, di waktu yang tepat. Alangkah baiknya bila kita bisa menjaga citra positif yang kita miliki, sebaik-baiknya.

6. Bagikan pengetahuan para ahli

Dengan jaringan dan jangkauan internet yang luas, media digital adalah tempat yang sangat pas untuk berbagi pengetahuan dan informasi. Berbagai latar belakang penggunaannya, yang tidak jarang adalah para ahli di bidangnya, tentu akan mendukung persebaran informasi yang baik. Kata pepatah, ilmu yang baik jangan disimpan sendiri. Jadi, yuk mulai berbagi ilmu kita!

7. Bantu jaga api pertikaian digital agar jangan berkobar

Sangat mudah menyulut pertikaian di dunia digital, apalagi bila yang dibagikan adalah hal-hal yang sedang hangat-hangatnya menjadi topik perbincangan dunia maya, atau topik-topik sensitif. Tugas kita sebagai warganet yang baik adalah tidak menambahkan minyak ke api tersebut, dan kalau bisa

memadamkannya. Caranya? Jangan mudah terpancing umpan para warganet yang tidak bertanggungjawab. Apalagi kalau menyangkut hal-hal yang belum jelas kebenarannya. Pastikan informasi yang kita terima adalah informasi yang benar. Lakukan pengecekan berulang, dan jangan ragu untuk melakukan koreksi pada hal yang salah bila mengetahui informasi yang benar. Bila tidak sengaja melakukan hal-hal yang memancing pertikaian atau kesalahpahaman, jangan ragu untuk meminta maaf.

8. Hormati ranah pribadi orang lain

Menghormati ranah pribadi orang lain tentu sangat penting untuk kita lakukan. Tidak ingin dan tidak suka kan bila ranah pribadi kita di invasi orang lain? Atau bila ada orang lain ikut campur urusan pribadi kita? Maka, di dunia digital kita harus dapat menjaga baik ranah pribadi kita, maupun orang lain.

9. Jangan gunakan kekuatan/posisi dengan semena-mena

Keberadaan seseorang yang lebih tinggi dari orang lain sering kali menyebabkan kita menjadi lebih dominan, atau lebih 'berkuasa'. Perlu kita pahami bahwa dominasi kadang diperlukan. Namun bila berlebihan, keberadaan yang superior tersebut dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi orang lain.

Dalam hal cyberbullying, superioritas adalah hal yang harus diperhatikan karena bila salah digunakan akan menimbulkan penindasan. Semakin besar kekuatan kita, semakin penting kita bisa menguasai dengan baik cara menggunakannya tanpa membahayakan atau merugikan orang lain.

10. Jadilah pemaaf atas kesalahan orang lain

Biarkan orang belajar dari kesalahan yang ia perbuat. Dalam dunia digital, kesalahan-kesalahan tersebut sering kali terjadi seperti dunia nyata. Jangan menghakimi orang lain, melainkan berikanlah koreksi seperlunya, dengan maksud baik dan cara yang baik. Ketika ada orang yang melakukan kesalahan, jangan menghakiminya. Apalagi bila kesalahan tersebut tidak ada hubungannya dengan kita. Belajar memaafkan itu perlu. Berargumentasi itu biasa, tapi jangan berlebihan. Semua orang pernah berada di posisi bawah, dan roda selalu berputar. Boleh berkomentar, namun ingatkan diri bahwa komentar yang diberikan adalah komentar membangun.

Daftar Pustaka



- Aoyama , Ikuko., Tony L. Talbert . (2010). Cyberbullying Internationally Increasing:New Challenges in the Technology Generation, Chapter book of Adolescent Online Social Communication and Behavior: Relationship Formation on the Internet, USA: Information Science Reference Publisher
- APJII (2017). Infografis penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia survey 2017. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Ariyanti, A. K. (n.d). Hubungan antara Tingkat Kebutuhan Konsumsi Informasi dan Kualitas Isi Media dengan Loyalitas Pembaca. Jurnal Interaksi.
- Bolter, J. D. & Richard, Grusin. (1999). Remediation: Understanding new media. London: the MIT Press.
- Bussey, Kay., Sally Fitzpatrick & Amrutha Raman. (2015). The Role of Moral Disengagement and Self-Efficacy in Cyberbullying, Journal of School Violence, 14:1, 30-46, DOI:10.1080/15388220.2014.954045
- Chen, D., Wu, J. & Wang, Y. (2011). Unpacking new media literacy. SYSTEMICS, Cybernetics and Informatics Volume 9 – Number 2, 85 – 88.
- Diandra. (2017). Penebar hoax bisa dijerat segudang pasal. Diperoleh dari https://kominfo.go.id/content/detail/8863/penebar-hoax-bisa-dijerat-segudang-pasal/0/sorotan_media
- Flew, T. (2014). New media (4th ed.). Oxford: Oxford University Press.
- KOMINFO. (2016). UU 19 Tahun 2016 Kop Presiden HVS. Diperoleh dari <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%22016.pdf>

- KPK. (2008). Undang - Undang Republik Indonesia. Diperoleh dari https://www.kpk.go.id/images/pdf/uu%20pip/UU_ITE%20no%2011%20Th%202008.pdf
- Kurnia, N. & Santi, I. A. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149-166.
- Lin, T.-B., Li, J.-Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding new media literacy: An explorative theoretical framework. *Educational Technology & Society*, 16(4), 160–170.
- Natalia, El Chris. (2016). Remaja, Media Sosial dan Cyberbullying . *Jurnal Ilmiah Komunikasi / volume 5 / nomor 2 Desember 2016*
- Petrov, Christo . (2019). Cyberbullying Statistics 2019. <https://techjury.net/statsabout/cyberbullying/>
- Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. London: Sage Publications.
- Potter, W. James (2014). *Media literacy (7th ed.)*. London: Sage Publications.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. San Francisco: Albion Books.
- Whittaker, Elizabeth & Robin M. Kowalski. (2015) . Cyberbullying Via Social Media, *Journal of School Violence*, 14:1, 11-29, DOI: 10.1080/15388220.2014.949377

Tentang Penulis

Xenia Angelica Wijayanto, SH., M.Si., adalah dosen dan peneliti di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi London School of Public Relations (LSPR) Jakarta, Indonesia. Mendapatkan gelar Sarjana Hukum dari Universitas Gadjah Mada dan Master di bidang Komunikasi dari LSPR Jakarta. Minat risetnya adalah bidang komunikasi, lingkungan hidup, *Social Policy*, dan media. Kontak : instagram @xenipi

Lamria Raya Fitriyani, M.Si merupakan dosen dan peneliti di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi London School of Public Relations (LSPR) Jakarta. Lulus dari gelar master dari Jurusan Ilmu Komunikasi, LSPR Jakarta pada tahun 2015. Minat risetnya adalah bidang komunikasi, *public relations*, *marketing communications*, jurnalistik dan komunikasi antarbudaya. Dapat dihubungi melalui email lamria.rf@lspr.edu

Dr. Lestari Nurhajati adalah dosen dan peneliti di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi London School of Public Relations (LSPR) Jakarta, Indonesia. Ia mendapat gelar doktor dari Jurusan Ilmu Komunikasi, Program Pasca Sarjana Universitas Indonesia (2014). Minat risetnya adalah bidang komunikasi politik, jurnalistik, gender, public relations, kajian media, dan juga literasi media. Buku: *My Career is Multi Career* (2015), *Salatiga: Metagraf; Political Public Relations Dalam Media Sosial (Kajian Teoritis dan Implementasi untuk Kandidat Politik)* 2015, Jakarta: UI Press.

MENCEGAH & MENGATASI BULLYING DI DUNIA DIGITAL

Bullying yang terjadi di dunia digital lebih dikenal dengan istilah cyber bullying. Cyberbullying dapat terjadi 24 jam sehari, 7 hari seminggu, dan menjangkau anak-anak saat mereka sendirian. Cyber-bullying dapat terjadi kapan saja dan di mana saja saat ada akses internet. Sebuah hasil riset dari 20.000 orang tua yang disurvei diberbagai kota besar dunia menyatakan pada 65% dari mereka merasa paling takut atas adanya cyberbullying yang bisa terkena pada anak-anak dan remaja mereka. Seringkali pesan dan gambar cyber- bullying dapat diposting tanpa nama atau tidak dikenali dan didistribusikan secara cepat ke khalayak yang sangat luas. Terkadang sangatlah sulit dan tidak mungkin untuk menelusuri sumbernya. Namun bukan berarti kita tidak bisa ikut waspada dalam mencegah dan mengatasi cyberbullying.

Buku ini menawarkan 10 kompetensi literasi media digital untuk mengatasi dan mencegah cyberbullying. Yang utama dipahami adalah para pelaku cyberbullying seringkali juga korban dan perilaku bullying baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Cyberbullying sepertinya halnya bullying di dunia nyata, seringkali bagaikan rantai kekerasan yang tak mudah diputuskan begitu saja. Dampak yang terjadi pada korban bisa sangat beragam, salah satunya adalah korban mengalami depresi yang parah. Namun memang dampak dari korban sangat bergantung dari karakteristik personal dari korban maupun pelakunya. Meski cyberbullying merupakan isu serius dan tak mudah diatasi, namun tetaplah kita semua harus optimis mampu mencegah dan mengatasinya secara aktif dan bersama-sama.



LONDON SCHOOL
of Public Relations
Jakarta
GRADUATE SCHOOL of COMMUNICATION



Jaringan Pegiat
Literasi Digital



SIBER
KREASI
LEMBAGA NASIONAL
LITERASI DIGITAL

ISBN 978-602-5362-5-1



9 786025 386251