

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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 seiring 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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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 seiring 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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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 seiring 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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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 seiring 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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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 pengexklusion (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.

Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital

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.

