

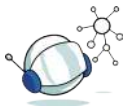
Dampak Sosial Informatika



Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu menjelaskan kegunaan media sosial serta dampak positif dan negatifnya, menjelaskan *cyberbullying* dan jenis-jenisnya, mengkaji kritis informasi atau berita dari media *online*, menyimpulkan apakah berita tersebut merupakan berita bohong atau bukan, dan mengkaji kritis kasus rundungan untuk mengantisipasinya.



Beberapa dari kalian memiliki akun media sosial. Apa manfaat media sosial bagi kalian? Adakah dampak negatif penggunaan media sosial?



Peta Konsep



Gambar 8.1 Peta Konsep Dampak Sosial Informatika



Apersepsi

Apakah kalian pernah mendengar Instagram? Twitter? Tiktok? Nama-nama tersebut adalah nama aplikasi media sosial. Mungkin kalian sudah memiliki aplikasi tersebut dan menggunakannya. Selain memberikan manfaat, sadarkah kalian bahwa aplikasi tersebut mempunyai dampak negatif? Apakah kalian pernah mendengar istilah *hoax* atau kabar bohong? *Cyberbullying*? Berhati-hatilah karena di media sosial, banyak sekali informasi atau berita yang salah, menyesatkan, atau tidak benar. Media sosial juga sangat potensial untuk menjadi tempat melakukan *cyberbullying*.



Kata Kunci

Media sosial, berita bohong, *hoax*, *cyberbullying*

Teknologi informasi dan komunikasi yang saat ini makin banyak digunakan memiliki dampak sosial bagi masyarakat. Kalian mempelajari dampak sosial informatika agar memiliki perilaku etis ketika berinteraksi dengan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi menciptakan dunia baru yang disebut dunia maya dimana kalian adalah warganya. Sebagai warga dunia maya yang modern dan canggih, kalian juga memiliki tanggung jawab. Kalian harus memiliki perilaku yang etis, yang didasari oleh kemampuan mengkaji informasi yang ada di media sosial. Kalian juga harus menghindari perilaku yang tidak terpuji dan harus menghormati *privacy* dan hak orang lain.

A. Media Sosial



Media sosial merupakan salah satu teknologi yang dihasilkan dari perkembangan revolusi komputasi. Media sosial adalah media interaktif yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual. Komunitas virtual tersebut berjalan di atas jaringan komputer atau internet. Media sosial sering disebut produk Web 2.0, dimana pengguna dapat menciptakan kontennya sendiri. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

Saat ini, sangat banyak aplikasi media sosial yang digunakan masyarakat, yang memiliki fitur berikut.

1. Interaktif dan berbasis internet. Interaktif berarti saling aktif, dapat melakukan dialog di antara pengguna media sosial.
2. Pengguna dapat menciptakan konten, seperti teks, foto, video, animasi, avatar, dan data serta berinteraksi dengan pengguna lain dalam bentuk komentar.
3. Pengguna dapat membuat profil dan membuat jaringan sosial pertemanan dengan orang tertentu atau grup tertentu.

1. Klasifikasi Media Sosial

Media sosial memiliki banyak jenis yang menyebabkan sulitnya membuat definisi dan klasifikasi yang tepat. Beberapa pakar media sosial sepakat untuk mengklasifikasikan media sosial dengan tipe berikut, disertai contohnya.

Tabel 8.1 Klasifikasi Media Sosial

No	Tipe	Contoh
1.	<i>Blog (web blog)</i>	Wordpress: https://www.wordpress.com , Blogger: https://www.blogger.com
2.	<i>Forum</i>	Php BB: https://www.phpbb.com , Stack Overflow: https://stackoverflow.com
3.	<i>Microblog</i>	Wix: https://wix.com , Tumblr: https://tumblr.com , Medium: https://medium.com
4.	<i>Photo sharing</i>	Photobucket: https://app.photobucket.com , Google photos: https://photos.google.com , Flickr: https://flickr.com
5.	<i>Video Sharing</i>	Youtube: https://youtube.com , Vidio: https://vidio.com Tiktok: https://tiktok.com
6.	<i>Social Network</i>	Facebook: https://facebook.com , Instagram: https://instagram.com
7.	<i>Social Gaming</i>	Farmville: https://www.zynga.com/games/farmville , World of Warcraft: https://worldofwarcraft.com/en-us , Mafia Wars: https://www.agame.com/game/mafia-war
8.	<i>Social Bookmarking</i>	Twitter: https://twitter.com , Pinterest: http://pinterest.com

Media sosial biasa diakses melalui aplikasi web yang dapat diakses dengan *browser* atau aplikasi desktop/mobile yang harus di-*install* pada laptop/ponsel. Aplikasi media sosial dapat diunduh di layanan unduh penyedia seperti di Google Play Store, Apple App Store, Microsoft Store, dll.

Media sosial berbeda dengan media tradisional seperti televisi, radio, majalah, dan koran dalam beberapa hal. Perbedaannya ialah dalam hal kualitas, jangkauan, dan sifat interaktifnya. Perbedaan paling pentingnya ialah dalam hal sifat interaktifnya. Di media sosial, kita dapat berdialog, berbalas komentar, sedangkan media tradisional, terbatas interaksinya. Media sosial memiliki hubungan dari banyak sumber ke banyak penerima, sedangkan media tradisional dari satu sumber ke banyak penerima.

Pengguna media sosial terus bertambah dan berkembang di seluruh belahan dunia. Sebuah studi menarik oleh *New York Times Consumer Insight*

Group mengungkapkan motivasi pengguna untuk berbagi informasi di media sosial, yaitu seperti berikut.

1. Berbagi dan meneruskan informasi yang berharga dan menghibur bagi orang lain.
2. Dukungan terhadap isu yang disetujui oleh pengguna.
3. Berinteraksi, saling berbagi, dan menumbuhkan hubungan yang baik dengan saudara, kolega, teman, dan bahkan orang lain yang baru dikenal.
4. Berpartisipasi dan bergabung dengan sesuatu hal baru yang terjadi di kehidupan.
5. Membangun citra dan menunjukkan kemampuan diri.

2. Dampak Media Sosial

Media sosial saat ini memiliki pengaruh yang besar pada budaya masyarakat. Riset pada tahun 2015 menunjukkan bahwa media sosial digunakan selama rata-rata 5 jam per hari oleh penggunanya. Hal ini mungkin disebabkan oleh makin banyak pengguna ponsel pintar.

Penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan negatif. Media sosial dimanfaatkan oleh banyak institusi dalam membantu pekerjaan mereka. Dampak positif media sosial di antaranya seperti berikut.

1. Kedekatan sosial antarpenggunanya. Kedekatan sosial akan membawa pengaruh baik dalam hal saling membantu antarkelompok dan saling berbagi konten yang berguna.
2. Mempermudah komunikasi. Media sosial dapat membantu mempermudah komunikasi sehingga perusahaan besar, menengah, kecil atau mikro dapat memanfaatkannya untuk pemasaran produk ke pelanggan, pemerintah dapat memanfaatkannya untuk memperbaiki layanan ke masyarakat, dll.
3. Proses rekrutmen karyawan. Media sosial dapat digunakan untuk melihat rekam jejak calon karyawan saat proses rekrutmen karyawan.
4. Penegakan hukum dan investigasi. Foto-foto pelanggaran hukum yang di-posting di media sosial dapat digunakan oleh pihak berwenang untuk menindaklanjuti dengan penangkapan pelanggar hukum.
5. Media sosial memiliki platform yang dapat diisi dengan games, *feedback* (umpan balik), review (ulasan), dan program lain yang berhubungan dengan aktivitas *online*. Platform ini memunculkan pertumbuhan aplikasi baru yang menambah lapangan pekerjaan.



Namun, di sisi lain, ada dampak negatif dari media sosial di antaranya seperti berikut.

1. Pengaruh terhadap kesehatan emosional. Sebenarnya, media sosial dapat berdampak positif dan negatif terhadap kesehatan emosional. Namun, sisi negatifnya sering muncul lebih banyak. Perasaan iri dan tidak puas dengan diri sendiri dapat muncul setelah melihat posting teman yang sedang berlibur di luar negeri, dan melihat kecantikan/ketampanan orang lain. Penelitian mengungkapkan, remaja tampak narsistik ketika ada di dalam media sosial, sedangkan orang dewasa muda tampak agresif dan bersifat antisosial. Media sosial juga mampu membuat penggunanya menjadi ketagihan (*addicted*). Pada media sosial juga bisa terjadi *cyberbullying* dan berkomentar negatif terhadap orang lain, yang menyebabkan korban paling parah menjadi depresi.
2. Berita bohong atau berita palsu, dan ujaran kebencian (*hate speech*) Media sosial memungkinkan penggunanya untuk mengunggah berita. Karena dibuat sendiri, berita tersebut bisa salah, palsu, atau bahkan sengaja dipalsukan. Berita bohong dapat dimaksudkan untuk merusak reputasi orang atau reputasi golongan tertentu yang lebih luas. Berita bohong di media sosial bisa cepat tersebar atau menjadi viral. Serupa dengan berita bohong, konten di internet bisa menjadi ujaran kebencian. Ujaran kebencian dapat menjadi konten yang provokatif sehingga menyebabkan munculnya agresivitas dan perilaku tidak terpuji dari pembacanya.
3. Pencurian data. Data profil dan aktivitas pengguna saat mengakses media sosial selalu terekam di *server* media sosial. Data-data tersebut dapat menjadi objek yang disalahgunakan oleh pemilik media sosial atau pencuri data. Data pada profil pengguna dapat digunakan untuk membuat pengguna baru sebagai akun palsu untuk melakukan kejahatan ke pengguna lain. Data pengguna dapat disalahgunakan dengan menjualnya ke pihak yang berkepentingan, misalnya untuk kepentingan politik.

B. Mengkaji Kritis Informasi Media Sosial

Salah satu hal yang paling banyak dilakukan pengguna di media sosial ialah berbagi dan meneruskan informasi yang berharga dan menghibur bagi orang lain. Sebelum membagikan informasi melalui media sosial, kita harus mencermatinya agar tidak meneruskan informasi yang tidak benar.

Pada aktivitas ini, kalian akan belajar untuk melakukan analisis terhadap suatu informasi/berita tertentu dan menentukan apakah berita tersebut benar



atau bohong. Setelah mengetahui karakteristik informasi tersebut, diharapkan kalian dapat menentukan sikap yang akan dilakukan.

Berita bohong atau *fake news* atau yang sering juga disebut hoaks (*hoax*) adalah informasi yang secara fakta tidak benar. Informasi ini dapat menjadi informasi yang menyesatkan (*misleading information*) bagi pembacanya. Berita bohong/*hoax* bukan berupa opini atau pendapat.

Sebelum membagi atau *mem-posting* suatu berita, sebaiknya, kita perlu memahami lebih dalam apakah informasi ini valid atau palsu. Cara untuk mengetahui berita bohong atau informasi palsu seperti berikut.

1. Mengembangkan Pemikiran Kritis

Salah satu alasan utama penyebaran berita palsu ialah menciptakan “kejutan” yang menyebabkan seseorang menjadi emosional, senang, marah, ketakutan, dan hal lain. Oleh karena itu, saat membaca suatu berita, kita harus menjaga diri dan tidak terpancing secara emosional. Baca dan pelajari yang dilihat dan didengar secara rasional dan kritis. Pikirkan: “Mengapa cerita ini ditulis? Apakah untuk meyakinkan tentang sudut pandang tertentu? Apakah akan berujung ke pengiriman uang? Apakah saya menjadi terpengaruh dan terpicu untuk melakukan sesuatu?”

2. Memeriksa Sumber Informasi

Jika menemukan cerita dari sumber yang belum pernah didengar sebelumnya, kita harus melakukan pencarian dan penggalian informasi! Periksa alamat web halaman yang dibaca. Cermati apakah ada kesalahan ejaan nama perusahaan di alamat web tersebut, atau ekstensi dari web. Domain resmi lembaga di Indonesia biasanya berakhiran dengan go.id, sch.id, ac.id, co.id, dll. Lembaga komersial diakhiri dengan .com. Penggunaan CMS gratis perlu dicurigai sebagai penyebar informasi palsu. Penyebar informasi palsu terkadang membuat halaman web, surat kabar, atau gambar palsu yang terlihat resmi, tetapi sebenarnya palsu. Misalnya, jika kalian membaca *posting-an* mencurigakan yang berasal dari WHO, kalian harus memeriksa situs WHO sendiri untuk memverifikasi apakah informasi itu benar ada.

Tips

Mengecek kebenaran suatu berita dapat dilakukan melalui situs pengecekan berita terpercaya, seperti **turnbackhoax.id**.

3. Melakukan *Check and Recheck* dari Liputan Lain

Apakah ada media lain yang memberitakan informasi tersebut? Apa yang dikatakan sumber lain tentang itu? Pengecekan berita dapat dimulai dengan melihat liputan di media utama (*mainstream*) karena media profesional *mainstream* memiliki pedoman editorial yang ketat dan jaringan luas dengan wartawan yang sangat terlatih. Akan tetapi, ada juga kemungkinan bahwa media utama melakukan kesalahan atau memihak (tidak berimbang). Maka, baik jika mencari pembandingan sumber yang lain juga.

4. Cek Validitas Gambar

Saat ini, perangkat lunak pengeditan gambar dan foto sudah sangat canggih dan memudahkan penggunaannya untuk membuat gambar palsu yang kelihatan seperti asli. Penelitian menunjukkan bahwa ternyata setengah dari kita terkecoh dengan gambar palsu. Namun, ada beberapa hal yang dapat digunakan sebagai petunjuk palsu, seperti bayangan aneh, tepi tidak mulus, dll. Namun, dapat juga terjadi, bahwa suatu gambar itu valid dan akurat, tetapi digunakan dalam konteks yang salah. Misalnya, foto sampah yang menutupi pantai bisa jadi berasal dari pantai yang berbeda atau dari gambar 10 tahun yang lalu, bukan peristiwa yang terjadi baru-baru ini. Untuk mendeteksi validitas gambar, dapat digunakan *tools* seperti *Google Image Search* untuk memeriksa dari mana gambar berasal dan apakah itu telah diubah. Cek informasi/berita yang berhubungan dengan gambar tersebut.



Gambar 8.2 Cara mengecek asal dari gambar (*Google Images*)

■ Cara mengecek dengan *Google Images*:

Buka <https://images.google.com>, simpan foto berita *hoax* yang ingin diverifikasi dengan cara melakukan *screenshot* artikelnya. *Upload/drag and drop screenshot* ke pencarian di Google Images. Setelahnya, akan muncul hasil

pencarian yang menampilkan situs pertama yang mengunggah foto tersebut. Situs ini akan muncul pada posisi pencarian paling atas. Dari sini, kita bisa tahu siapa yang menyebarkan gambar tersebut pertama kali. Cari tahu apakah situs *web* yang menyebarkan gambar itu kredibel atau tidak. Informasi dari laman lembaga negara dan pemerintah adalah kredibel.

5. Gunakan Akal Sehat

Berita bohong dirancang untuk memberikan kejutan atas harapan, ketakutan, dan emosi kita. Oleh karena itu, kita dapat menggunakan akal sehat untuk mengetahui apakah informasinya bohong. Misalnya, kita mendapat hadiah mobil tanpa pernah mengirimkan undian apa pun, atau penyedia internet membagikan *voucher* gratis besar-besaran kepada semua penggunanya, dll.

Tips

Beberapa berita yang akan kita temui kadang terlihat “salah”, tetapi belum tentu berita palsu. Beberapa berita bisa jadi sindiran (*satire*) yang disengaja untuk keperluan lelucon.

Tindak Lanjut Jika kalian memperoleh informasi yang setelah dipelajari ternyata adalah palsu, sebagian salah, atau bermaksud jahat, janganlah membagikannya pada orang lain. Membagikan informasi tersebut dapat merusak kredibilitas kalian. Jika informasi yang kalian bagikan punya maksud jahat, akan sangat berbahaya. Selain itu, kalian juga bisa terjerat pelanggaran hukum karena telah turut menyebarkan berita bohong.



Ayo, Lakukan

Aktivitas Individu

Aktivitas DSI-K8-01: Pengkajian kritis berita dari media sosial

Kasus 1

Sebuah tulisan yang di unggah sebuah akun di media sosial yang merujuk pada twit pengguna twitter, tampak seperti berikut.

Setiap vaksin yang dikirimkan dan disimpan pada suhu -80 derajat bukanlah vaksin. Ini adalah agen transfeksi yang dijaga tetap hidup sehingga akan menginfeksi sel-selmu dan memindahkan materi genetiknya ke dalam sel-sel tubuhmu. Ini artinya dengan kata lain materi genetik sel-selmu akan digantikan dan diubah oleh/dengan materi genetik virus hasil rekayasa laboratorium yang ada di dalam vaksin. Jangan mau dibodohi. Ini adalah apa yang disebut manipulasi genetika manusia dalam skala masal (melalui vaksinasi massal).

Pelajari dengan cermat cara kerja virus menginfeksi untuk benar-benar paham "operasi rekayasa/manipulasi genetika" melalui vaksinasi. Ini adalah sebentar "senjata biologi" untuk memodifikasi genetika manusia. Tujuannya adalah justru untuk melemahkan daya tahan tubuh atau mematikan kecerdasan biologi tubuh alamiah.

Sadarilah bahwa fitur sistem biologi tubuh desain asli dari kelahiran adalah desain terancang yang hanya perlu dikenali dan dilatih cara pengoperasiannya. Jangan biarkan orang lain mengutak-atik tubuhmu. Tujuan mencintaimu.

...(((♥)))...

Any vaccine that needs to be shipped and stored at -80 degrees isn't a vaccine. It's a transfection agent, kept alive so it can infect your cells and transfer genetic material. Don't let them fool you. This is genetic manipulation of humans on a massive scale. Shut it down.

Simpulkan apakah posting-an ini salah atau tidak. Jelaskan pemikiran kalian sehingga sampai pada kesimpulan itu.

Kasus 2

Sebuah poster yang beredar di grup Whatsapp pada akhir tahun 2020. Simpulkan apakah poster ini benar atau hanya poster bohong? Jelaskan alasan kalian saat menyimpulkan.



Kasus 3

Setelah Gunung Sinabung meletus kembali pada hari Jumat 22 Juni 2018, beredar sebuah video yang menyebutkan lokasi dan kejadian di dalam video adalah peristiwa meletusnya Gunung Sinabung.

Lakukan analisis apakah berita yang mengaitkan gambar/video ini adalah berita bohong atau tidak?



C. Cyberbullying

Cyberbullying adalah perundungan di dunia maya menggunakan media digital. Perundungan adalah perilaku agresif yang dilakukan oleh seseorang



kepada korbannya melalui media sosial, aplikasi *chat*, *platform game*, dan aplikasi lain. *Cyberbullying* biasanya dilakukan secara berulang dan dalam waktu yang lama terhadap seseorang dimana korban tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Ada perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan ini dapat mengacu pada fisik, finansial, maupun mental.

1. Perlakuan *Cyberbullying*

Cyberbullying kerap kali dilakukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan seseorang yang menjadi sasaran. Contoh dari perundungan seperti berikut.

1. Menyebarkan kebohongan, mem-*posting* foto memalukan tentang seseorang di media sosial.
2. Mengirim pesan atau ancaman yang menyakitkan melalui aplikasi *chat*.
3. Mem-*posting* kata-kata yang menyakitkan pada kolom komentar di media sosial.

Kegiatan lain yang juga merupakan *cyberbullying* antara lain seperti berikut.

1. Penggunaan akun palsu atau akun orang lain untuk mengirim pesan jahat, mempermalukan, melecehkan seseorang.
2. *Trolling* - pengiriman pesan yang mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, ruang obrolan, atau online game.
3. Pengucilan dari online game, aktivitas, atau grup pertemanan.
4. Membuat laman atau grup (*group chat*, *room chat*) yang membicarakan kejelekan atau menyebarkan kebencian terhadap orang lain.
5. Menghasut anak-anak atau remaja lainnya untuk mempermalukan seseorang.
6. Memberikan suara untuk seseorang atau suara seseorang dalam jajak pendapat yang melecehkan.
7. Memaksa anak-anak agar mengirimkan gambar tidak pantas atau terlibat dalam percakapan seksual.
8. Mengakses *files* pribadi orang lain dari komputer pribadinya.

Perundungan di dunia nyata dan di dunia maya dapat berlangsung secara bersamaan, tetapi di dunia maya, perundungan selalu meninggalkan jejak digital. Jejak digital ini dapat digunakan sebagai bukti dalam laporan ke pihak yang berwajib.

Cyberbullying kerap menyebabkan korban mengalami tekanan yang lebih parah dari perundungan di dunia nyata karena sifat *cyberbullying* yang tidak mengenal batas waktu dan geografis. Perbedaan perundungan di dunia nyata dan di dunia maya tampak pada tabel berikut.

Tabel 8.2 Bullying dan Cyberbullying

Bullying	Cyberbullying
Perundung berhadapan dengan korban (<i>face-to-face</i>).	Perundung tidak berhadapan (perundung bisa melakukannya setiap saat), 24 jam x 7 hari dalam seminggu.
Dapat mencari tempat aman dapat melarikan diri.	Sulit untuk melarikan diri.
Perundung dapat diidentifikasi.	Perundung dapat anonim dan sulit untuk diidentifikasi.
Terbatas pada lokasi tertentu.	Tidak terbatas pada lokasi tertentu.

2. Tanya-Jawab Seputar Perundungan Dunia Maya

a. Bagaimana menentukan seseorang sedang dirundung atau masih dalam konteks bercanda?

Semua teman biasanya suka bercanda dalam percakapan, terutama saat *online*. Namun, bercanda dalam percakapan bisa jadi sudah terlalu jauh jika dalam candaan tersebut tidak semua orang tertawa dan ada orang yang tersakiti atau menjadi bahan tertawaan. Ketika candaan itu terus berlanjut, kita harus meminta untuk berhenti, karena hal ini telah menjadi perundungan. Kita harus menghormati semua orang, baik di dunia maya maupun dunia nyata.

b. Dampak apa yang dapat diakibatkan oleh perundungan dunia maya?

Perundungan di dunia maya dapat berdampak lebih parah dari perundungan di dunia nyata karena perundungan ini seperti serangan dari banyak orang dan berbagai sisi, serta terjadi di dalam rumah sendiri. Korban seperti tidak dapat menghindarinya dan akan berdampak lama serta mempengaruhinya dalam hal:

- 1). Mental dan emosional: merasa malu, kesal, marah, khawatir berlebihan, tidak percaya orang lain, yang bisa menyebabkan kehilangan minat pada hal yang disukainya dan tidak fokus pada mata pelajaran yang lain.

- 2). Fisik: merasa lelah dan merasakan gejala depresi seperti sakit perut dan sakit kepala. Dalam kasus ekstrem, depresi dapat berujung pada aktivitas untuk menghilangkan nyawanya sendiri.

Perundungan juga akan berdampak bagi pelaku, yaitu seperti berikut.

- 1). Pelaku akan cenderung bersifat agresif, impulsif, mudah marah, dan berwatak keras.
- 2). Pelaku cenderung ingin mendominasi orang lain, dan tidak menghormati orang lain.
- 3). Pelaku akan dijauihi teman temannya.

Adapun bagi orang yang menyaksikan, perundungan akan berdampak berikut.

- 1). Pemberian perundungan yang terjadi akan membentuk pemahaman bahwa perundungan dapat diterima secara sosial. Hal ini berbahaya karena bisa muncul pelaku perundungan baru.
- 2). Orang lain akan bergabung dengan perundung karena takut akan menjadi korban perundungan berikutnya.

c. Bagaimana jika kalian dan teman kalian menjadi korban *cyberbullying*?

Langkah pertama, berusaha/mengarahkan teman untuk tidak membalas dan tetap tenang. Kalian dapat melaksanakan atau membantu teman kalian dengan melakukan hal berikut: (a) menghapus konten perundungan, (b) *untag* dari gambar, (c) *block* perundung, (d) dan melaporkan kejadian tersebut ke orang tua, guru, wali, atau konselor di sekolah. Kalian atau teman kalian diharapkan tidak terpengaruh dengan perundungan tersebut dan guru dapat membesarkan hati peserta didik.

Tips untuk mencegah *cyberbullying*

1. Jika seseorang mengunggah sesuatu yang menyakitkan hati di halaman (*page*) media sosial kalian, hal yang perlu dilakukan ialah menghapus unggahan tersebut dan jangan membalasnya.
2. Jika seseorang mengancam dalam bentuk apa pun di media sosial, laporkan dan blok akunnya.
3. Laporkan *Cyberbullying*. Aplikasi media sosial memiliki mekanisme untuk melaporkan perundungan maya, terutama: perilaku rasis, ujaran kebencian, dan konten tidak senonoh.

d. Bagaimana kita menghentikan *cyberbullying* tanpa menghindari akses ke internet?

Jawaban menurut UNICEF: Menggunakan internet memiliki banyak manfaat. Namun, internet juga memiliki banyak risiko ketika menggunakannya, termasuk *cyberbullying*. Jika kita menjadi korban *cyberbullying*, bisa saja kita menghapus aplikasi tertentu dan tidak menggunakan aplikasi tersebut untuk beberapa saat. Namun, tidak menggunakan internet untuk jangka panjang bukanlah solusi yang tepat. Korban *cyberbullying* tidak melakukan hal yang salah. Jadi, mengapa harus dirugikan? Bahkan, mungkin hal ini bisa ditangkap oleh perundung bahwa perilakunya bisa diterima. Kita semua menginginkan *cyberbullying* dihentikan. Maka, pelaporan *cyberbullying* sangat penting. Kita perlu bijaksana tentang apa yang akan kita bagikan atau sampaikan. Tulisan yang kita bagikan mungkin bisa menyakiti orang lain. Kita perlu bersikap baik satu sama lain secara *online* dan dalam kehidupan nyata.

e. Bagaimana cara mencegah informasi pribadi agar tidak digunakan untuk memanipulasi atau mempermalukan kita di media sosial?

Jawaban menurut UNICEF: Kita harus berhati-hati sebelum mem-*posting* atau berbagi apa pun secara *online* di internet. Kita harus berpikir apakah sesuatu yang kita bagi akan merugikan atau menyakiti orang lain. Jangan memberikan informasi pribadi kita secara rinci (informasi privat) seperti alamat, nomor telepon, atau nama sekolah. Kita harus mempelajari tentang pengaturan privasi aplikasi media sosial, seperti berikut.

- 1). Kita dapat memutuskan siapa yang dapat melihat profil, mengirim pesan langsung, atau mengomentari posting-an kita. Kita juga dapat melaporkan komentar, pesan, dan foto yang menyakitkan dan meminta agar dihapus. Kita dapat memblokir orang sepenuhnya agar mereka tidak dapat melihat profil atau menghubungi kita.
- 2). Kita dapat memilih agar komentar dari orang-orang tertentu hanya ditampilkan kepada mereka tanpa memblokir mereka sepenuhnya.
- 3). Kita dapat menyembunyikan posting-an dari orang-orang tertentu.
- 4). Di sebagian besar aplikasi media sosial, orang tidak diberi tahu saat kita memblokir, membatasi, atau melaporkan mereka.



Ayo, Lakukan

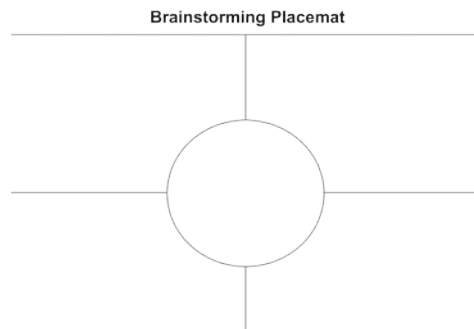
Aktivitas Berkelompok

Aktivitas DSI-K8-02: *Cyberbullying* dan Antisipasinya

Tugas Kerja Kelompok (anggota 4 orang)

Aktivitas 1:

Kalian diberi *brainstorming placemat*. *Placemat* dapat berupa *hardcopy file* atau *online slides / jamboard*, seperti tampak pada gambar berikut.



Diskusikan:

1. Apa itu *cyberbullying*?
2. Apa saja bentuk dari *cyberbullying*?

Diskusi dilakukan dengan melakukan abstraksi dari berbagai sumber yang dapat kalian cari di media seperti buku, majalah, koran, dan internet. Masing-masing dari kalian harus menuliskan jawaban di setiap tempat yang telah disediakan. Setelah itu, kelompok merangkum semua ide tersebut, mendefinisikan mana yang disepakati jadi jawaban pertanyaan, dan meletakkannya bagian tengah *placemat*.

Aktivitas 2:

Guru kalian akan memberikan kasus tentang *cyberbullying*. Kalian diminta untuk menentukan kasus tersebut apakah merupakan *cyberbullying* atau bukan. Jika kalian menjadi korban, apa yang akan kalian lakukan?



Ayo, Renungkan

Setelah mempelajari materi ini, renungkan dan tuliskan pada lembar kertas (disarankan catatan menggunakan kertas lepasan atau *loose leaf*)

1. Apakah kalian telah memahami tentang dampak positif dan negatif dari media sosial?
2. Apakah kalian pernah terpedaya dengan berita yang tidak benar (*hoax*)?
3. Apakah kalian pernah meneruskan pesan/berita yang tidak benar? Jika pernah melakukannya, secara tidak sadar kalian telah meneruskan sesuatu yang buruk, dan mungkin akan membawa korban.
4. Apakah kalian pernah secara tidak sadar melakukan *cyberbullying* pada teman atau orang lain? Jika pernah melakukannya, kalian harus sadar bahwa *cyberbullying* bisa berdampak buruk pada korban.
5. Apakah kalian telah mengetahui cara mengatasi jika kalian menjadi korban *cyberbullying*?



Uji Kompetensi

1. Tentukan mana yang dapat digunakan untuk mencegah *cyberbullying*, tetapi tidak merugikan diri kalian ketika menggunakan internet (jawaban bisa lebih dari satu).
 - a. Menolak untuk meneruskan pesan *cyberbullying*
 - b. Menutup akun media sosial
 - c. Tidak mengakses internet
 - d. Memberi tahu teman untuk menghentikan *cyberbullying*
 - e. Melaporkan *cyberbullying* kepada orang dewasa yang dipercaya
2. Tentukan dampak positif penggunaan media sosial bagi seorang pedagang makanan (jawaban bisa lebih dari satu).
 - a. Melakukan pemasaran lewat media sosial
 - b. Membuat laporan penjualan melalui media sosial
 - c. Berkomunikasi dengan pelanggan
 - d. Menawarkan diskon kepada pelanggan

Uraian:

1. Ketika kalian melihat sebuah poster/meme yang sangat menarik, tetapi kalian tidak yakin dengan kebenaran isi dari poster tersebut. Apa yang kalian lakukan untuk menentukan bahwa poster tersebut layak untuk diteruskan?

2. Apa yang kalian lakukan ketika seorang sahabat kalian berkeluh-kesah kepada kalian bahwa dia sedang menjadi korban *cyberbullying*?
3. Sebutkan dampak positif dan negatif media sosial bagi seorang peserta didik.

Mencocokkan

Jenis <i>cyberbullying</i>
<i>Cyberbullying</i>
Dampak <i>cyberbullying</i> bagi korban
Cara untuk mengenali <i>hoax</i>
Pencegahan perundungan
Penindakan perundungan
Dampak <i>cyberbullying</i> bagi pelaku
Dampak <i>cyberbullying</i> pada saksi
Cek gambar <i>hoax</i>

Depresi
Impulsif
Pemasaran produk mudah
Penindasan di internet
<i>Google Image</i>
Jangan publikasi informasi privat
Berpikir kritis
Lapor kepada guru
Ejekan di media sosial



Dampak positif
multimedia

Ingin Tahu Lebih?

Menjadi perundung

Jika ingin mengetahui lebih banyak mengenai dampak media sosial, mengkaji kritis informasi, dan *cyberbullying*, situs-situs berikut dapat digunakan untuk mendapatkan informasi lebih:

- Cyberbullying*: <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Social Media, Free Lesson* di Coursera: <https://www.coursera.org/lecture/increase-reach/trends-in-social-media-ZTaNO>
- Digital Footprint*: <https://curriculum.code.org/csd-18/unit2/5/#digital-footprint3>
- Jerat hukum penyebar *hoax*, <https://indonesiabaik.id/infografis/jerat-hukum-untuk-penyebar-hoax>, dan https://kominform.go.id/content/detail/8863/penebar-hoax-bisa-dijerat-segudang-pasal/0/sorotan_media
- Situs anti *hoax*: <https://turnbackhoax.id>