

Literasi Digital Bagi Remaja di DKI Jakarta pada Fenomena *Display of Violence* di Media Sosial

Citra Eka Putri^{1*}, Radja Erland Hamzah²

^{1,2}Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), Jakarta, Indonesia

*citraputri@dsn.moestopo.ac.id

Abstract

This research aims to provide an understanding of digital literacy to the wider community, especially to teenagers who use social media in DKI Jakarta so that they become agents of change from the dangers of the display of violence phenomenon (indulging in acts of violence on social media) to become positive intervention Bystanders who can exercise control. social media by observing the situation and being able to act firmly to help and stop all forms of violence on social media. The research method used is a case study, a type of qualitative descriptive research. Data collection techniques were done through observation, interviews, and document study. The results of the research show that the implementation of digital display of violence literacy among high school students in Jakarta is by looking at data which shows that teenage netizens in Indonesia still do not make positive comments or dare to speak up on social media regarding many things, including the issue of violence as part of bystander intervention. positive, there is a need for collaboration between the government and teaching staff, especially lecturers, to actively carry out digital literacy among teenagers.

Keywords: *literacy digital, display of violence, bystander intervention positive, social media*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman literasi Digital kepada masyarakat luas khususnya kepada remaja pengguna media sosial di DKI Jakarta agar menjadi *agent of change* dari bahaya fenomena *display of violence* (Mengumbar aksi kekerasan di media sosial) untuk menjadi Bystander intervention positive yang mampu menjalankan kontrol sosial dengan mengamati situasi dan mampu dengan tegas bersikap untuk membantu dan menghentikan segala bentuk kekerasan di media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan implementasi literasi digital display of violence pada siswa SMA di Jakarta adalah dengan melihat data yang mengatakan netizen remaja di Indonesia yang masih tidak melakukan komentar positif atau berani speak up di media sosial terkait banyak hal, termasuk terkait isu kekerasan sebagai bagian dari bystander intervention positif maka perlunya kolaborasi antara pemerintah dan tenaga pengajar khususnya dosen untuk giat melakukan literasi digital pada remaja.

Kata Kunci: *literacy digital, display of violence, bystander intervention positive, social media*

PENDAHULUAN

Hadirnya teknologi internet yang memungkinkan tiap individu untuk bisa terhubung ke dalam jaringan-jaringan dunia maya memunculkan fenomena baru ditengah masyarakat, Perkembangan IPTEK yang begitu cepat menyebabkan lahirnya berbagai fenomena media sosial. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19

persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa (APJII, 2023). Penggunaan media sosial yang marak di kalangan masyarakat menunjukkan realitas sosial yang bersifat positif dan negatif karena penggunaan media sosial dapat memberikan kemajuan sekaligus kemunduran bagi kehidupan bermasyarakat.

Ketika remaja memiliki kesempatan untuk mengakses berbagai macam jenis

informasi yang ada di internet, ternyata tidak semua informasi itu positif bagi perkembangan kepribadian dan karakteristik sosial-psikologis remaja. keterbukaan Akses bagi generasi internet yang begitu bebas pada media sosial menyebabkan remaja pada akhirnya rentan terpapar hal-hal yang mestinya bisa dibatasi. di kalangan remaja media sosial menjadi rujukan, tempat untuk belajar, dan sekaligus ruang yang memungkinkan banyak remaja terpapar berbagai pengaruh negatif konten media sosial, media sosial juga kerap kali digunakan sebagai ajang eksistensi diri untuk membangun konstruksi realitas remaja untuk membentuk pesona diri yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan di media sosial, seperti ingin terlihat keren, sempurna, kaya, populer dan ditakuti. Remaja di era internet ini seperti hidup di dua dunia, satu berkaitan dengan real life (Dunia nyata) dan dua, berkaitan dengan social media (Dunia maya) yang menjalankan keduanya tidak lah mudah bagi mereka, membutuhkan *effort* yang besar untuk mendapatkan *image* atau pencitraan yang sesuai dengan pesona yang ingin mereka tampilkan di media sosial.

Remaja yang setiap jam, bahkan setiap detik dijejali dengan konten-konten kekerasan, akan mudah terpengaruh dan melakukan hal yang sama di kehidupannya. Banyak kasus membuktikan, remaja yang secara psikologis belum matang, mereka lebih berpeluang mengembangkan perilaku imitatif daripada mencerna secara lebih substansial apa yang mereka akses. Ketika yang mereka akses ialah konten kekerasan, cepat atau lambat hal itu akan menjadi preferensi bagi mereka sebagai sebuah cara bertindak, dari game yang mengajarkan kekerasan hingga tayangan yang sadis. Itu semua membuat sebagian remaja akhirnya terpengaruh. Kedua, ketika media sosial diakses dan berkembang menjadi sarana remaja untuk mengekspresikan identitas sosialnya. Lebih dari sekadar menelusur informasi yang dibutuhkan atau diinginkan, media sosial tidak jarang justru berubah fungsi menjadi media bagi remaja untuk

memperlihatkan keberadaan dan keakuannya (Sugihartati, 2023).

Ada semacam kebanggaan di kalangan remaja tertentu, ketika mereka mengekspos aksi kekerasan di media sosial (*Display of violence*) dengan aksi seperti sedang memukuli orang lain, melakukan tindak kekerasan, bahkan tindak kriminal. Dengan cara itulah mereka ingin memperlihatkan diri sekaligus meminta pengakuan kelompok mereka. Bagi kelompok remaja, semakin berani dan nekat tindakan yang mereka lakukan di media sosial, maka makin diseganiilah mereka di mata anggota kelompoknya yang lain. Melakukan tindak kekerasan sering kali menjadi bagian dari proses inisiasi mereka untuk dapat diterima dan diakui kepemimpinannya. contohnya kasus kekerasan pada David Ozora yang dilakukan oleh mario dandi dan kedua temannya, kasus ini terungkap karena pelaku kekerasan merekam tindak kekerasannya di media sosial sebagai bukti keakuannya untuk mengekspose identitas sosialnya, kedua Di Bogor, Arya Saputra, seorang siswa SMK, dilaporkan tewas dengan cara yang teramat tragis. Ketika menunggu lampu merah untuk menyeberang di jalan raya Jakarta-Bogor, tiba-tiba ada sepeda motor yang dinaiki tiga remaja melakukan aksi brutal. Salah seorang dari tiga remaja itu tanpa sebab menyabetkan pedang ke leher korban hingga akhirnya nyawa korban melayang meski sempat dibawa ke rumah sakit. Di Yogyakarta, misalnya, ada aksi klithih yang kerap memakan korban jiwa. Di berbagai daerah lain, tindak kekerasan yang dilakukan remaja juga terindikasi semakin meresahkan masyarakat. dan masih banyak lagi serangkaian kasus kekerasan remaja yang dengan sengaja di rekam kedalam media sosial sebagai bentuk eksistensi diri pelakunya.

Dari fenomena *display of violence* yang telah diuraikan diatas maka perlu diberlakukannya bentuk kontrol sosial di kalangan masyarakat khususnya remaja, melihat data dari hasil survei APJII bila dirinci berdasarkan kategori provinsi,

penetrasi pengguna internet tertinggi atau di atas 80 persen berada di Banten dengan 89,10 persen dan diikuti DKI Jakarta dengan 86,96 persen (APJII, 2023), minimnya literasi digital dan adanya peluang telah membuat media sosial sebagai ruang baru Kekerasan (Hayati, 2021) membuat kekerasan di media sosial semakin tak terelakan. Dalam melakukan kontrol sosial diperlukan suatu alat kontrol sosial yaitu pendidikan dan literasi (Badrudin & -, 2022). pengguna media sosial di DKI Jakarta khususnya remaja perlu diberikan literasi digital terkait *Bystander intervention positif* atau dapat diartikan sebagai siapa saja yang mengamati situasi dan mampu dengan tegas bersikap untuk menghentikan segala bentuk kekerasan di media sosial, jurnal ilmiah yang berjudul *From empathy to apathy: The bystander effect revisited* menjelaskan bahwa terdapat lima proses terjadinya bystander effect positif, Lima proses tersebut adalah adanya keadaan darurat, menangkap perhatian individu, mengevaluasi apakah keadaan layak dikatakan darurat, memutuskan tanggung jawab dan kepercayaan akan kompetensi diri sendiri, dan akhirnya membuat keputusan untuk membantu (Hortensius & de Gelder, 2018), sehingga diharapkan *bystander intervention positif* dikalangan remaja dan masyarakat umum sebagai *subaudience* mampu menjadi pengamat dan kontrol sosial yang berkontribusi aktif untuk mengagalkan segala bentuk kekerasan yang ada di media sosial, karena hal tersebut bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah dan kepolisian, namun juga menjadi tanggung jawab kita sebagai pengguna media sosial.

Mengutip referensi penelitian dari beberapa penelitian terdahulu untuk menguatkan argumen penelitian ini, maka peneliti mengambil dua penelitian terdahulu yang mampu menjadi landasan berkelanjutan dalam penelitian ini, pertama jurnal berjudul "Screen violence and youth behavior" oleh Craig A Anderson, Bruce D Bartholow, Brad J Bushman dan Joanne Cantor pada yang dipublikasi oleh jurnal PEDIATRICS November 2017, dalam

jurnal tersebut dijelaskan bahwa kebodohan dalam media hiburan layar (yaitu, televisi, film, video game, dan Internet), didefinisikan sebagai penggambaran karakter (atau pemain) yang mencoba menyakiti karakter lain secara fisik (atau pemain), ada di mana-mana termasuk kekerasan dalam beragam Media dan Video Game yang disajikan, meninjau banyaknya hasil dari meta-analisis dan penelitian relevan lainnya dari 60 tahun terakhir, dampak kekerasan dalam permainan video game Secara Konsisten penemuan ini menemukan bukti kuat tentang bahaya jangka pendek atau serangkaian bukti efek berbahaya jangka panjang. Sebagian besar berbasis laboratorium studi eksperimental yang mengungkapkan bahwa paparan kekerasan di media menyebabkan peningkatan, pikiran yang agresif, perasaan marah, gairah fisiologis, kekerasan, perilaku agresif, dan desensitisasi terhadap kekerasan dan mengurangi perilaku prososial (misalnya, membantu orang lain) dan empati. Namun, untuk lebih memahami potensi bahaya jangka panjang dari paparan kekerasan media, bidang ini sangat membutuhkan tambahan sampel yang lebih besar untuk membantu mengurangi masalah yang terkait dengan tindakan agresi dan kekerasan.

Bukti bahwa konten kekerasan merupakan penyebab faktor risiko untuk peningkatan sikap agresi menjadi sangat menarik. Teori sosial-kognitif dan perilaku sosial modern memberikan kerangka kerja yang berguna untuk memahami bagaimana dan mengapa efek ini terjadi. hasil dalam penelitian tersebut menjabarkan efek kekerasan yang terjadi akibat konten media termasuk didalamnya game dan internet adalah karena rata-rata Remaja menghabiskan kurang lebih 9 jam per hari untuk mengonsumsi beberapa bentuk konten di berbagai media, yaitu termasuk televisi, Internet, dan permainan komputer dan video (termasuk yang dimainkan di perangkat genggam seperti ponsel). dan pemicu permainan di dalam Video game khususnya yang semakin populer, dengan

beberapa remaja melaporkan bahwa mereka bermain kurang lebih menghabiskan waktu sampai dengan 40 jam per minggu (Anderson et al., 2017).

Selanjutnya penelitian terdahulu kedua dengan judul “Violence and Social Media” oleh Murat Mengü dan Seda Mengü, yang dipublikasi dalam jurnal *Athens Journal of Mass Media and Communications* tahun 2015, dalam jurnal ini dijelaskan bahwa Penggunaan media sosial berbeda menurut aspek sosio-kultural, demografis, dan psikologis individu. Orang mengobrol, berbagi ide dan materi visual, dan merasa bahwa mereka memenuhi kebutuhan mereka untuk menjadi bagian dari kelompok yang mereka ikuti. Media sosial bukan hanya ranah kebebasan tempat individu mengekspresikan diri secara terang-terangan atau diam-diam, tetapi juga ranah munculnya berbagai bentuk kekerasan atau bahkan sarana yang digunakan untuk beberapa aspek kekerasan. memungkinkan untuk menjadi media yang interaktif antara pengguna dalam jumlah yang cukup besar, masalah media sosial menjadi sangat kompleks.

Adapun unsur kekerasan di media sosial, seperti situs porno, eksploitasi kekerasan pada perempuan dan anak, materi visual termasuk kekerasan berlebihan, kampanye pelecehan dan institusi tertentu serta propaganda hitam, mengaitkan aspek negatif dari dampak buruk penggunaan media sosial salah satunya yaitu menyesatkan orang dengan menggunakan identitas palsu, pencurian dan penipuan identitas diri di media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai liputan media mengenai berita di mana media sosial dan kekerasan berbarengan. Oleh karena itu, mengenai tujuan menilai liputan media yang berkaitan dengan berita di mana media sosial dan kekerasan bertepatan, berita di tiga surat kabar Turki, yaitu Zaman, Posta dan Hürriyet telah diperiksa dengan metode analisis konten untuk periode tiga bulan, antara 1 November dan 28 Februari 2014. Pengambilan sampel masing-masing ditentukan menurut tingkat sirkulasi

tertinggi. Berita tersebut telah ditelaah menurut rasio liputan berita, topik berita dan pelaku berita serta data yang diperoleh diolah secara kuantitatif (Mengü & Mengü, 2015).

Maka dapat disimpulkan dari kedua penelitian terdahulu diatas, bahwa media sosial membawa dampak negatif dalam terbentuknya sikap agresif dan kekerasan remaja, hal tersebut karena beberapa faktor, pertama paparan konten-konten kekerasan di media sosial termasuk didalamnya game dan kebebasan dalam mendapatkan akses konten yang tidak sesuai usia yang dikehendaki penggunaanya, kedua, sebagai bentuk kontrasosial dalam menunjukkan eksistensi diri dan keakuan remaja di media sosial. Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman literasi Digital kepada remaja pengguna media sosial di DKI Jakarta.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Peneliti melakukan observasi secara langsung ke lokasi penelitian untuk melihat realitas dan fenomena yang ada. Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai fakir sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana (Juliantari, 2017).

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena bermaksud untuk memahami upaya yang dilakukan oleh subjek penelitian berhubungan dengan bahasan apa yang sedang diteliti oleh penulis, serta bagaimana cara subjek penelitian mengatasi segala kendala yang

dihadapi dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi (Denzin & Lincoln, 2018).

Bogdan dan Taylor seperti dikutip oleh Moleong (2018) mendefinisikan ‘Kualitatif’ sebagai, Prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, menurut mereka pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistic (utuh). Jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Moleong, 2018).

Setelah itu, pada tahap terakhir studi kasus harus mampu menemukan cara-cara yang ditempuh untuk melakukan perbaikan atau penyembuhan terhadap aspek-aspek yang menunjukkan kelainan dari kasus yang diselidiki” (Nawawi, 2017). Studi kasus menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini, studi kasus yang baik harus dilakukan secara langsung dalam kehidupan sebenarnya dari kasus yang diselidiki. Untuk itu data studi kasus dapat diperoleh tidak saja dari kasus yang bersangkutan, tetapi dapat juga diperoleh dari semua pihak dari semua yang mengetahui dan mengenalnya secara baik (Yin, 2018).

Pada proses pertama penelitian, peneliti melakukan observasi dan studi kepustakaan dari lingkungan yang ingin diteliti sekaligus mencari data penelitian sampai kepada menentukan objek dan subjek penelitian terkait “Literasi digital Bystander intervention positif dalam kontrol sosial remaja di DKI Jakarta pada fenomena display of violence di media sosial” menemukan state of the art dari penelitian terdahulu untuk membandingkan penelitian ini dari konteks kebaruannya dari penelitian-penelitian terdahulu sejenis, setelah itu

peneliti juga merancang metodologi penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus, implementasinya peneliti melakukan literasi digital kepada subjek penelitian yaitu remaja di DKI Jakarta.

Literasi digital dilakukan dengan memberikan materi terkait bahaya dari fenomena display of violence (mengumbar konten kekerasan di media sosial) dengan cara memberikan pemahaman untuk melakukan Bystander intervention positif sebagai bagian dari upaya dalam kontrol sosial remaja di sosial media. setelah melakukan wawancara dengan subjek penelitian yaitu remaja di DKI Jakarta, hasil penelitian diolah melalui reduksi data, display data dan konklusi data, data yang diperoleh dan dihasilkan sebagai hasil penelitian tersebut dilanjutkan sebagai luaran wajib peneliti untuk di publikasi kedalam jurnal penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hadirnya teknologi internet yang memungkinkan tiap individu untuk bisa terhubung ke dalam jaringan-jaringan dunia maya yang memunculkan fenomena baru ditengah masyarakat, Penggunaan media sosial yang marak di kalangan masyarakat menunjukkan realitas sosial yang bersifat positif dan negatif karena penggunaan media sosial dapat memberikan kemajuan sekaligus kemunduran bagi kehidupan bermasyarakat. Penggunaan media sosial yang bijak dan berliterasi belum merata di sosialisasikan di Indonesia tak sejalan dengan penggunaanya yang semakin bertambah secara signifikan (Putri & Hamzah, 2022). Nyatanya Ketika remaja memiliki kesempatan untuk mengakses berbagai macam jenis informasi yang ada di internet, tidak semua informasi itu positif bagi perkembangan kepribadian dan karakteristik sosial-psikologis remaja. Keterbukaan akses bagi generasi internet yang begitu bebas pada media sosial menyebabkan remaja pada akhirnya rentan terpapar hal-hal yang mestinya bisa dibatasi. Di kalangan remaja media sosial menjadi

rujukan, tempat untuk belajar, dan sekaligus ruang yang memungkinkan banyak remaja terpapar berbagai pengaruh negatif konten media sosial. Media sosial juga kerap kali digunakan sebagai ajang eksistensi diri untuk membangun konstruksi realitas remaja untuk membentuk pesona diri yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan di media sosial, seperti ingin terlihat keren, sempurna, kaya, populer dan ditakuti.

Unsur kekerasan yang hampir setiap hari terlihat di semua media namun tidak bisa dicegah mencerminkan sisi pahit kehidupan, Akibatnya, unsur-unsur kekerasan hidup mengambil bagian dalam halaman media khususnya internet. Meski merupakan fakta yang tidak diinginkan, kekerasan yang hadir dalam kehidupan membuat fenomena ini tetap segar dalam agenda media (Çalışır, 2015). Banyak kasus membuktikan bahwa remaja yang secara psikologis belum matang lebih berpeluang mengembangkan perilaku imitatif daripada mencerna secara lebih substansial apa yang mereka akses (Hamzah & Putri, 2022). Terkadang latar belakang individu, pengalaman, dan lingkungan memperkuat dan melegitimasi untuk terjadinya kekerasan itu sendiri (Recuero, 2015). Ketika yang mereka akses ialah konten kekerasan, cepat atau lambat hal itu akan menjadi preferensi bagi mereka sebagai sebuah cara bertindak, dari *video game* yang mengajarkan kekerasan hingga tayangan yang sadis. Itu semua membuat sebagian remaja akhirnya terpengaruh. Ketika media sosial diakses dan berkembang menjadi sarana remaja untuk mengekspresikan identitas sosialnya. Lebih dari sekadar media untuk menelusur informasi yang dibutuhkan atau diinginkan, media sosial tidak jarang justru berubah fungsi menjadi media bagi remaja untuk memperlihatkan keberadaan dan keakuannya (Sugihartati, 2023).

Mengingat salah satu upaya untuk menekan tindak kekerasan remaja di media sosial adalah literasi digital dikalangan remaja itu sendiri sebagai pelaku utama, juga serta merta mengajak para remaja, orang tua dan seluruh lapisan masyarakat lainnya

untuk dapat menjadi *bystander intervention positive* guna mencegah tindakan kekerasan remaja di media sosial, karena peneliti yakin bahwa bukan hanya Pemerintah, KOMINFO dan lembaga Kepolisian saja yang bertanggung jawab akan hal ini, namun juga seluruh lapisan masyarakat yang memiliki andil dan ikut serta dalam mengurangi segala bentuk kekerasan remaja (*Display of Violence*) di media sosial.

Minimnya literasi digital dan adanya peluang telah membuat media sosial sebagai ruang baru kekerasan (Hayati, 2021). Membuat konten kekerasan di media sosial semakin tak terelakan. Dalam melakukan kontrol sosial diperlukan suatu alat kontrol sosial yaitu pendidikan dan literasi (Badrudin & -, 2022). Pengguna media sosial di DKI Jakarta khususnya remaja perlu diberikan literasi digital terkait *Bystander intervention positive* atau dapat diartikan sebagai siapa saja yang mengamati situasi dan mampu dengan tegas bersikap untuk menghentikan segala bentuk kekerasan di media sosial.

Untuk mengurangi *trend* fenomena *display of violence* yang marak dilakukan oleh remaja di Indonesia maka dibutuhkan literasi digital terkait *bystander intervention positive*, dimana *intervention* sebagai model dari ilmu sosial yang memprediksi kemungkinan individu atau kelompok bersedia untuk secara aktif mengatasi situasi sosial yang mereka anggap bermasalah. *Bystander* adalah siapa saja yang mengamati situasi dan mampu dengan tegas bersikap untuk menghentikan segala bentuk kekerasan di media sosial, sehingga diharapkan *bystander intervention positive* dikalangan remaja dan masyarakat umum sebagai sub audience mampu menjadi pengamat dan kontrol sosial yang berkontribusi aktif untuk mengagalkan segala bentuk kekerasan yang ada di media sosial.

Bystander intervention positive Theory

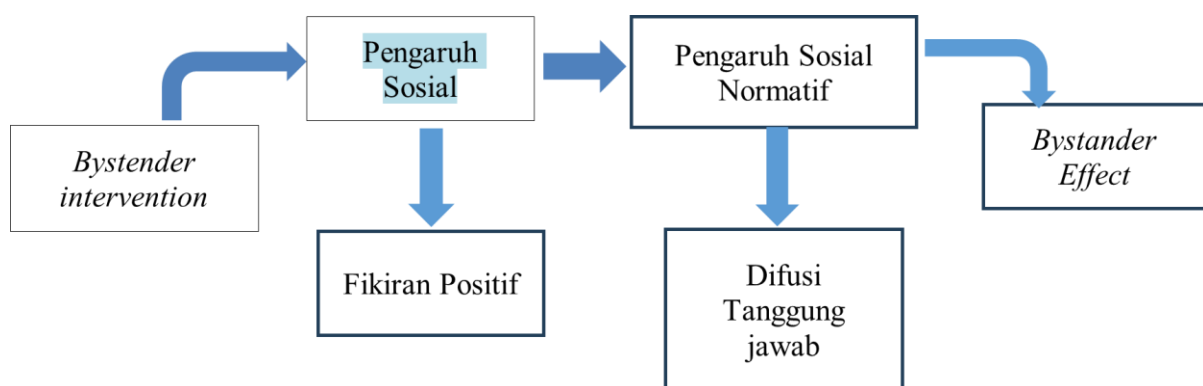
Berangkat dari teori *bystader effect*, hasil dari penelitian ini mengkritisi temuan pada teori tersebut yang mengatakan bahwa

bystander effect dijelaskan sebagai suatu jenis pengaruh penghambat dari kehadiran orang lain terhadap kesediaan seseorang untuk membantu seseorang yang membutuhkan. dalam keadaan darurat, orang yang berada di sekitar cenderung tidak memberikan bantuan ketika dia berada di hadapan orang lain, baik secara nyata maupun khayalan, dibandingkan ketika dia sendirian. Selain itu, jumlah orang lain juga penting, sehingga semakin banyak orang yang melihat maka semakin sedikit bantuan yang diberikan, meskipun dampak dari setiap orang yang ditambahkan mempunyai dampak yang semakin berkurang dalam membantu (Blagg, 2023).

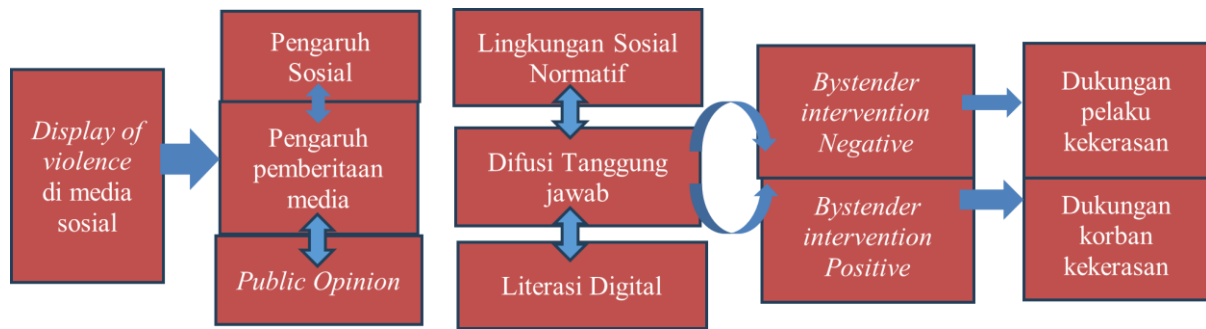
Setelah teori *bystander effect* maka terbentuklah model *bystander intervention* atau intervensi pengamat, yang mana masyarakat dinilai dapat memberikan bantuan dan tidak memberikan bantuan. pengamat memang peduli terhadap mereka yang membutuhkan bantuan namun seringkali tidak menawarkan bantuan. Apakah para pengamat memberikan bantuan tergantung pada serangkaian keputusan. Keadaan di sekitar keadaan darurat di mana seseorang membutuhkan bantuan cenderung unik, tidak biasa, dan memiliki banyak segi. Banyak orang belum pernah menghadapi

situasi seperti ini dan hanya memiliki sedikit pengalaman untuk membimbing mereka pada saat-saat penuh tekanan ketika mereka harus memutuskan apakah akan membantu atau tidak. Beberapa model keputusan intervensi pengamat telah dikembangkan.

Dalam model *bystander intervention* (gambar 1), keputusan berdasarkan pilihan mana (membantu atau tidak membantu) yang akan memberikan hasil terbaik bagi diri mereka sendiri. Dalam model ini, pada keputusan lebih cenderung membantu ketika mereka memandang membantu sebagai cara untuk meningkatkan tanggung jawab pribadi mereka, untuk merasa nyaman dengan diri mereka sendiri, atau untuk menghindari rasa bersalah yang mungkin timbul karena tidak membantu. Pengaruh sosial memainkan peran penting dalam menentukan seberapa cepat individu menyadari ada sesuatu yang salah dan mendefinisikan situasi tersebut sebagai keadaan darurat. kehadiran orang lain dapat menyebabkan tersebarnya tanggung jawab untuk membantu. Oleh karena itu, pengaruh sosial dan penyebaran tanggung jawab merupakan proses mendasar yang mendasari efek pengamat pada langkah awal proses pengambilan keputusan (Blagg, 2023).



Gambar 1. Model Bystander Intervention
Sumber: (Blagg, 2023)



Gambar 2. *Bystander Intervention Positive*
Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Teori *bystander intervention positif* dalam kasus *display of violence* di media sosial khususnya kasus mario dandi pada paparan digital literasi remaja di jakarta dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai keputusan untuk membantu korban kekerasan tadi, hal ini dipengaruhi oleh medium pesan yang digunakan yaitu media sosial.

Display of Violence pada remaja di media sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor hingga mendapatkan *bysanter intervention positive* (gambar 2), salah satunya adalah pengaruh sosial, pengaruh pemberitaan media dan beberapa opini *public* yang memberikan dukungan kepada korban kekerasan, kehadiran orang lain dapat mempunyai dampak besar pada kecenderungan orang di sekitar untuk memperhatikan situasi tersebut dan mendefinisikannya sebagai situasi yang membutuhkan bantuan. orang yang berada di sekitar sering kali mencari petunjuk dari orang lain tentang bagaimana mereka harus berperilaku termasuk di dalam media sosial, hal berikutnya adalah lingkungan sosial yang nomatif, difusi tanggung jawab sosial sebagai manusia dan juga literasi digital dikalangan remaja yang mendorong remaja untuk berani bicara dan membela korban kekerasan di media sosial, pada difusi tanggung jawab biasanya sebagian besar pelaku *bystander intervention positive* merasa perlu menolong korban agar terhindar dari rasa bersalah. sedangkan perilaku pasif atau *bystander intervention*

negatif biasanya lebih kepada tindakan diam, tidak bereaksi dan tidak mendukung korban, namun ada dua kemungkinan yang dapat terjadi dlaam hal tersebut, slaahsatunya *bystander intervention negatif* bisa melakukan perilaku aktif untuk mendukung pelaku kekerasan tanpa memikirkan hal-hal normatif lingkungan atau perilaku aktif untuk menjatuhkan mental korban dengan melakukan bullying, mengejek atau melecehkan secara verbal.

Konsep Literasi Digital pada implementasi fenomena *Display Of Violence* di media sosial

Literasi digital adalah sesuatu yang dibutuhkan di era informasi saat ini, agar masyarakat bisa meningkatkan kemampuan mereka di dunia internet dan dapat memanfaatkan TIK secara lebih maksimal. Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pun kian mutakhir dan mulai dibutuhkan, baik dalam ranah akademik maupun profesional. Hal tersebut melatarbelakangi pentingnya literasi digital. Secara sederhana definisi literasi digital adalah Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan memakai informasi dari berbagai sumber, yang bisa diakses melalui komputer (Mulachela, 2022).

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan

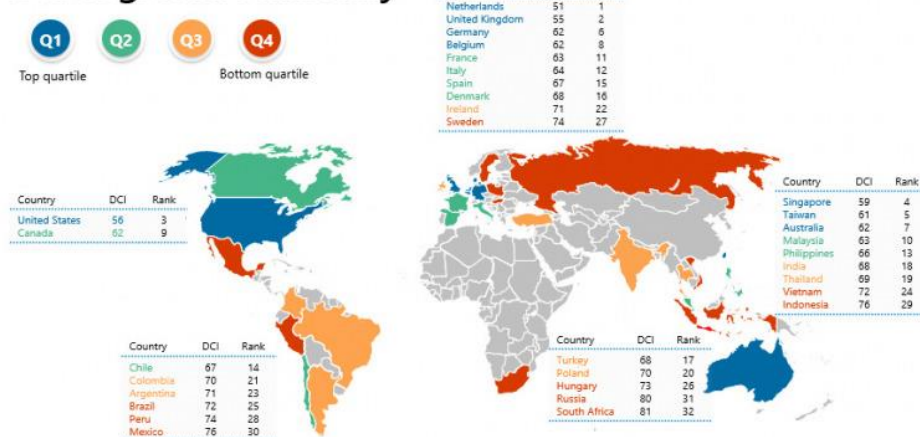
mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Susanto, 2017). Indonesia menjadi negara kelima terbesar dalam penggunaan media sosialnya, namun ketimpangan literasi digital di kalangan pengguna media sosial di Indonesia masih sangat besar, hal ini terlihat dari beberapa data pada lembaga survei di Indonesia.

Kurangnya jangkauan literasi di daerah urban Indonesia, meningkatkan ketimpangan literasi di perkotaan dan desa, olehkarnanya selisi persentase 2,7 persen, menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah maupun masyarakat pengguna media sosial. Maraknya penggunaan media sosial tadi yang tidak dibarengi dengan literasinya membuat banyak pengguna dengan berbagai usia mulai merasa ketergantungan dengan penggunaannya, bahkan banyak diantaranya yang tidak bisa lepas menggunakan media sosial dalam satu hari.

Dapat dilihat pada gambar 3, untuk skor kesopanan netizen Indonesia dewasa mengalami penurunan sebanyak 16 poin. Sedangkan netizen remaja tidak

memberikan kontribusi positif atau negatif. Kemudian terdapat tiga resiko terbesar ketika berinteraksi online: hoax dan penipuan (bertambah 13 poin), ujaran kebencian (bertambah 5 poin), dan diskriminasi (bertambah 2 poin). Kemudian sebanyak 42% responden Indonesia mengatakan kesopanan lebih baik saat pandemi COVID-19. Hal ini didorong oleh rasa kebersamaan yang lebih besar saat melihat orang saling tolong menolong. Dilain pihak, 17% responden mengatakan sebaliknya, hal ini disebabkan oleh informasi palsu atau hoax. Selain itu terdapat 47% responden yang mengaku terlibat dalam kasus *bullying*, dan 19% responden mengatakan mereka pernah menjadi sasaran *bullying*. Netizen kalangan millennial yang paling kena dampak dari bullying ini. Secara keseluruhan, Indonesia menempati posisi paling buruk diantara negara lainnya di Asia Tenggara, posisi 29 dari 32 negara. Hanya unggul Meksiko, Rusia, dan Afrika Selatan. Singapura menjadi negara dengan netizen paling sopan dengan skor 59, menempati posisi ke-4 di dunia setelah Belanda, Inggris, dan Amerika Serikat (Rizky, 2020).

DCI regional summary



Gambar 3. Netizen Indonesia paling tidak sopan di dunia dan sering melakukan kekerasan nonverbal di media sosial.

Sumber: DCI regional summary, 2020.

Literasi digital dapat dikatakan sebagai jembatan yang efektif untuk mengurangi perilaku kekerasan remaja di media sosial, dan tentunya untuk dapat mengajak pengguna media sosial lainnya sebagai *bystander intervention positive*, ada empat pilar literasi yang penting untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman mengenai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, yaitu digital skill, digital culture, digital ethics, dan digital safety (Agustini, 2021).

Digital skill berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana remaja mampu menggunakan sistem operasi digital dengan bijak dalam kehidupannya, tanpa mengurusi perhatian terhadap nilai-nilai normatif remaja di dalam lingkungan maupun dirinya. dengan menggunakan perangkat digital untuk memenuhi kegiatan dan tujuan yang positif, misalnya untuk mendapatkan informasi, mencari berita, sebagai media pembelajaran dan sebagai media untuk berinteraksi dan terhubung dengan pengguna lain diseluruh dunia, intinya digital skill tadi dapat menghasilkan manfaat yang positif dalam pengembangan teknologi digital bagi diri sendiri dan menjadikan teknologi tadi sebagai perangkat yang menghasilkan sebuah karya yang juga bermanfaat untuk masyarakat dan orang banyak, contohnya membuat konten-konten edukasi, membuat konten yang mengandung nilai positif, mengajak masyarakat untuk berkampanye terkait anti kekerasan sampai pada membuat komunitas remaja anti kekerasan di media sosial. dengan hal itu maka pengembangan bystander intervention positif tadi dapat berjalan dengan maksimal guna mengurangi tren kekerasan remaja di media sosial.

Selanjutnya, pilar yang ke dua adalah *digital culture* yang merupakan bentuk dari aktivitas remaja di ruang digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, dan kebhinekaan. memiliki pemahaman dalam menjaga nilai-nilai

normatif kebudayaan dan kebangsaan, pada kasus kekerasan remaja di media sosial, banyak diantaranya yang tidak sadar bahwa budaya bangsa adalah budaya ketimuran yang kental dengan nilai norma positif, ramah-tamah, serta gotong royong dan kekeluargaan, maka dapat dikatakan budaya kekerasan bukanlah budaya bangsa Indonesia, dalam hal ini perlu ditanamkan kepada generasi muda di tanah air bahwa, budaya kekerasan tadi mampu melunturkan nilai positif budaya bangsa, dalam implementasinya literasi digital *display of violence* mengajak seluruh peserta yakni berupa siswa/I SMA di Jakarta, untuk lebih selektif dalam bermedia sosial, karena apapun yang kita posting di media sosial menampilkan penilaian sikap dan perilaku seseorang, sehingga apabila kita mengupload konten-konten kekerasan atau bangga menjadi pelaku kekerasan maka, bukan dapat dikatakan keren dan disegani, melainkan kita masuk sebagai indikasi dari pelaku kekerasan yang juga ikut berpartisipasi mengajak orang lain untuk melakukan hal serupa di media sosial. Pada dasarnya banyak remaja tidak menyadari dan merasa ruang digital tidak ada aturannya, berbeda ketika di ruang fisik yang memiliki tata krama. padahal pada kenyataannya ruang digital dan fisik tidak berbeda, di ruang digital polah dan tingkah kita berkaitan dengan nilai normatif seseorang.

Sementara itu yang ketiga, *digital ethics* adalah kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari. pada fenomena *display of violence* Ada semacam kebanggaan di kalangan remaja tertentu, ketika mereka mengekspos aksi kekerasan di media sosial (*display of violence*) dengan aksi seperti sedang memukuli orang lain, melakukan tindak kekerasan, bahkan tindak kriminal. Dengan cara itulah mereka ingin memperlihatkan diri sekaligus meminta pengakuan komunitas mereka. Semakin berani dan nekat tindakan yang mereka lakukan di media sosial maka semakin

diseganih mereka di mata anggota komunitasnya yang lain. Melakukan tindak kekerasan sering kali menjadi bagian dari proses inisiasi mereka untuk dapat diterima dan diakui kepengimpinannya.

Contohnya kasus kekerasan pada David Ozora yang dilakukan oleh Mario Dandi dan kedua temannya, kasus ini terungkap karena pelaku kekerasan merekam tindak kekerasannya di media sosial sebagai bukti keakuannya untuk mengekspose kehebatan dan eksistensi diri yang membentuk identitas sosialnya di dunia maya. Tentu dalam fenomena ini etika penggunaan media sosial remaja dikatakan sangat rendah, bagaimana pun setiap jenis kekerasan yang mereka upload ke media sosial bukan lagi bentuk inisiasi diri agar terlihat hebat, namun juga mampu mengubah tatanan budaya bangsa dan generasi muda di Indonesia, pemahaman akan etika bermedia sosial harus ditanamkan sedini mungkin, untuk menjauhkan perilaku penggunaan media sosial yang beralih fungsi menjadi media pamer kekerasan agar disegani, implementasi literasi media ini dirasa cukup menyadarkan generasi muda dalam menerapkan etika tadi di ruang digital, banyak remaja yang pada akhirnya menyadari bahwa perilaku kekerasan di media sosial akan membawa permasalahan yang cukup pelik bahkan sebagian besar menyadari bahwa kekerasan di media sosial berujung dengan proses hukum atau dapat dikatakan masuk dalam kategori tindakan kriminalisasi.

Dan yang terakhir adalah mengenai *digital safety*, sebagai pengguna media sosial khususnya remaja harus memiliki kemampuan untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital. beranggot dari masalah kekerasan di media sosial maka dapat dikatakan bahwa alih fungsi media sosial sebagai media kekerasan remaja tadi secara masive dilakukan untuk memperoleh inisiasi dan eksistensi diri remaja, sebagian bentuk kekerasan yang tersebar di media sosial dikarenakan para pelaku kekerasan tadi dengan sadar dan sengaja menyebarkan

konten kekerasan tadi agar terlihat dikagumi dan ditakuti, sebagian informan menyebutkan bahwa perilaku kekerasan remaja di ruang digital didorong oleh sikap berani dan keren untuk mendapatkan label ditakuti oleh remaja lainnya, sehingga banyak remaja yang rela untuk mencontoh perilaku kekerasan tadi agar mendapatkan kepuasan akan labeling viral dan ditakuti. tentunya *platform* media sosial juga harus bekerja sama dengan seluruh institusi dan lapisan masyarakat agar bentuk kekerasan apapun di ruang digital dapat dilaporkan kepada platform digital juga kepolisian atau instansi terkait, dengan harapan konten-konten kekerasan tadi mampu di hapus dan dihilangkan, lemahnya pemahaman akan digital safety di ruang digital sangat dirasakan oleh sebagian besar remaja peserta literasi ini, banyak diantaranya yang tidak paham bahwa bentuk kekerasan apapun di media sosial dapat dilaporkan dan dijerat oleh hukum.

SIMPULAN

Implementasi literasi digital *display of violence* pada siswa SMA di Jakarta adalah dengan melihat data yang mengatakan netizen remaja di Indonesia yang masih tidak melakukan komentar positif atau berani *speak up* di media sosial terkait banyak hal, termasuk terkait isu kekerasan sebagai bagian dari *bystander intervention positif* maka perlunya kolaborasi antara pemerintah dan tenaga pengajar khususnya dosen untuk giat melakukan literasi digital pada remaja dan mahasiswa, untuk menjadikan para remaja dan mahasiswa sebagai *agent of change* dari bahaya fenomena *display of violence* (mengumbar aksi kekerasan di media sosial) dan menjadikan remaja serta mahasiswa sebagai *Bystander intervention positive* yang mampu menjalankan kontrol sosial dengan mengamati situasi dan mampu dengan tegas bersikap untuk membantu dan menghentikan segala bentuk kekerasan di media sosial.

Ucapan Terima Kasih

Artikel jurnal ini ditulis oleh Citra Eka Putri dan Radja Erland Hamzah, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) yang dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Program Hibah Penelitian Tahun Anggaran 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. (2021). *Empat Pilar Literasi Dukung Transformasi Digital*. Aptika.Kominfo.Go.Id.
<https://aptika.kominfo.go.id/2021/01/empat-pilar-literasi-untuk-dukung-transformasi-digital/>
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Bartholow, B. D., Cantor, J., Christakis, D., Coyne, S. M., Donnerstein, E., Brockmyer, J. F., Gentile, D. A., Green, C. S., Huesmann, R., Hummer, T., Krahé, B., Strasburger, V. C., Warburton, W., Wilson, B. J., & Ybarra, M. (2017). Screen violence and youth behavior. *Pediatrics*, 140(November), S142–S147.
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758T>
- APJII. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. APJII.or.Id.
<https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang#:~:text=Bisnis.com%2C JAKARTA - Survei,yang sebesar 275.773.901 jiwa.>
- Badruddin, S., & -, T. (2022). Pengaruh Sosial Media Terhadap Kesadaran Perawatan Anak pada Remaja Putri di Kecamatan Cilandak Timur. *Jurnal Ilmiah Publika*, 10(1), 17.
<https://doi.org/10.33603/publika.v10i1.7088>
- Blagg, R. D. (2023). *bystander effect*. Britannica.Com.
<https://www.britannica.com/topic/bystander-effect>
- Çalışır, G. (2015). A Research on Presentation of Violence in Social Media: Opinions of Facebook Users. *Journal of Media Critiques*, 1(2), 25–54.
<https://doi.org/10.17349/jmc115302>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (Fifth Edit). Sage Publications.
<https://doi.org/10.1007/s11229-017-1319-x>
- Hamzah, R. E., & Putri, C. E. (2022). Fenomena Memancing Kesedihan Di Media Sosial (Sadfishing) Pada Literasi Digital Remaja. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(2), 311–323.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v21i2.2290>
- Hayati, N. (2021). Media Sosial dan Kekerasan Berbasis Gender Online Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, 1(1), 43–52.
<https://doi.org/10.33830/humaya.v1i1.1858.2021>
- Hortensius, R., & de Gelder, B. (2018). From Empathy to Apathy: The Bystander Effect Revisited. *Current Directions in Psychological Science*, 27(4), 249–256.
<https://doi.org/10.1177/0963721417749653>
- Juliantari, N. K. (2017). Paradigma Analisis Wacana Dalam Memahami Teks Dan Konteks Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Acarya Pustaka*, 3(1), 12.
<https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12732>
- Mengü, M., & Mengü, S. (2015). Violence and Social Media. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 1(3), 211–228.
<https://doi.org/10.30958/ajmmc.1-3-4>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133305>

- Mulachela, H. (2022). Literasi Digital Adalah: Prinsip, Komponen, dan Manfaatnya. *Katadata.Co.Id*. <https://katadata.co.id/safrezi/berita/61e8e7e14b563/literasi-digital-adalah-prinsip-komponen-dan-manfaatnya#:~:text=Pengertian Literasi Digital&text=Berdasarkan 'Buku Kerangka Digital Indonesia,dengan kecakapan kognitif maupun teknikal.>
- Nawawi, H. (2017). *Manajemen Sumberdaya Manusia: Untuk Bisnis yang Kompetitif* (7th ed.). Gadjah Mada University Press. <https://ugmpress.ugm.ac.id/en/product/ekonomi-bisnis/manajemen-sumberdaya-manusia-untuk-bisnis-yang-kompetitif>
- Putri, C. E., & Hamzah, R. E. (2022). ANALISIS FENOMENA PENIPUAN IDENTITAS DIRI (CATFISHING) PADA LITERASI DIGITAL PENGGUNA MEDIA SOSIAL. 3(2), 67–78. <https://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/komunikata57/article/view/520/295>
- Recuero, R. (2015). Social Media and Symbolic Violence. *Social Media and Society*, 1(1), 0–2. <https://doi.org/10.1177/2056305115580332>
- Rizky, A. (2020). *Microsoft: Netizen Indonesia Paling Tidak Sopan se-Asia Tenggara*. Winpoin.Com. <https://winpoin.com/microsoft-netizen-indonesia-paling-tidak-sopan-se-asia-tenggara/>
- Sugihartati, R. (2023). *Media Sosial dan Tindak Kekerasan Remaja*. Mediaindonesia.Com. <https://mediaindonesia.com/opini/565134/media-sosial-dan-tindak-kekerasan-remaja>
- Susanto, E. H. (2017). Media Sosial Sebagai Pendukung Jaringan Komunikasi Politik. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 379–398. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.123>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (Sixth Edition (Ed.)). Sage Publications, Inc.