1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa banyak kemudahan bagi manusia. Saat ini, internet telah menjadi suatu hal yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Semua orang menggunakan internet untuk melakukan komunikasi dan mendapatkan informasi. Lahirnya internet telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu, memperluas pergaulan, mengekspresikan diri, kebebasan mengakses informasi dan memberi akses yang lebih luas ke dunia hiburan (Rhani & Putri, 2020).

Segala kemudahan yang diberikan internet, perlu diimbangi dengan etika untuk menjaga hubungan antar-manusia juga komunikasi yang baik. *Netiquette* atau netiket adalah etika penggunaan internet, mencakup aturan dan tata tertib dalam dunia maya yang mengatur batasan dan cara seseorang dalam memanfaatkan fasilitas internet. Penerapan netiket ini penting sebagai pedoman untuk mengatur sikap dan perilaku seseorang di dunia maya ("Apa Itu netiquette?," 2022). Dengan menerapkan netiket, dapat mengurangi berbagai kasus dunia maya seperti *cyberbullying*, berita hoaks, pelecehan seksual *online* juga ujaran kebencian.

Akan tetapi, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum *melek* akan netiket dan menerapkannya saat di dunia maya. Hal ini dibuktikan dari riset DCI *(Digital Civility Index)* yang dilakukan oleh Microsoft pada tahun 2020 dimana Indonesia menempati peringkat terendah di Asia Tenggara ("Sebut netizen RI paling tidak sopan, akun microsoft diserang," 2021). Hasil survei Katadata *Insight Center* (KIC) yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) tahun 2021 menyebutkan sebanyak 11,9% responden mengakui pernah menyebarkan hoaks dimana persentase ini naik 0,7% dari tahun sebelumnya (Jayani, 2022). Data survei KemenPPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak) tahun 2021, mengungkap sebanyak 8,7% perempuan Indonesia pernah mengalami pelecehan seksual secara online (Pangesti & Mujahidin, 2023). Dari berbagai survei dan data di atas, membuktikan bahwa tingkat penerapan netiket masyarakat Indonesia masih rendah.

Di Indonesia, *cyberbullying* menjadi salah satu kasus dunia siber yang paling sering terjadi. Kasus *cyberbullying* yang terjadi didominasi oleh remaja dan anak-anak, baik sebagai pelaku

ataupun korban. Data dari UNICEF tahun 2020, diketahui bahwa 45% anak berusia 14-24 tahun mengalami perundungan berbasis *cyber* (Utami, 2022). Selain itu, berdasarkan hasil riset *Center for Digital Society* (CfDS) bertajuk *Teenager-Related Cyberbullying Case in* Indonesia yang dilakukan pada 3.077 siswa SMPA dan SMA menyatakan sebanyak 45,35% siswa pernah menjadi korban *cyberbullying*, sedangkan sisa 38,41% siswa menjadi pelaku (Fahlevi, 2023).

Cyberbullying merupakan gabungan dari dua kata yaitu *cyber* dan *bullying*. *"cyber"* berarti dunia maya dan *"bullying"* adalah suatu tindakan agresif yang dilakukan dengan sengaja kepada seseorang. Bullying biasanya terjadi karena ada kesenjangan kekuasaan (*Bullying*, n.d.). *Cyberbullying* adalah *bullying* atau perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di berbagai platform digital seperti media sosial, *game*, platform *chatting* dan lain-lain (Cyberbullying: Apa itu Dan bagaimana menghentikannya, n.d.). C*yberbullying* paling sering melibatkan panggilan telepon, teks, dan pesan instan yang menyebarkan berita bohong atau fitnah tentang korban, mengirimkan pesan ancaman pada korban, menyebarkan informasi, foto atau video memalukan korban, menyebarkan ujaran kebencian pada korban, mengucilkan korban dari grup *online*, berpura-pura menjadi orang lain dan membuat korban terlihat buruk, dan lain-lain (Karyanti, M.Pd. & Aminudi, S.Pd., 2019).

C*yberbullying* seringkali masih dianggap sepele oleh masyarakat padahal dapat membawa dampak negatif yang fatal bagi korbannya. Beberapa dampak negatif yang dapat dirasakan korban yaitu, menarik diri dari lingkungan sosial, perasaan dikucilkan dari lingkungan, kesehatan fisik dan mental terganggu, lalu perasaan depresi yang berujung keinginan untuk bunuh diri.

Contoh nyata kasus *cyberbullying* di Indonesia yaitu, adanya dua remaja berinisial AM (19) dan EM (16) di Manokwari menjadi tersangka kasus ujaran kebencian. Mereka ditetapkan sebagai tersangka karena postingan berbau rasisme yang mengatasnamakan akun echy serme atau MLH ("Jadi tersangka kasus ujaran kebencian, dua remaja AM dan EM dijerat UU ITE," 2022). Ada juga kasus penyebaran video *bullying* terhadap anak disabilitas mental di Cirebon yang viral di media sosial. Alhasil, pelaku utama dari kasus ini mendapatkan sanksi dikeluarkan dari sekolah (Handayani & Ramadhan, 2022). Selain itu, terdapat juga kasus *cyberbullying* terhadap Betrand Peto, anak angkat Ruben Onsu. Seorang remaja menyebarkan video yang menghina Betrand Peto. Remaja ini menyebutkan bahwa Betrand Peto anak pungut dan menyebutkan kata-kata kasar ("Betrand peto kembali jadi korban bullying di media sosial, ruben onsu cari pelaku," 2020).

Meskipun sudah ada hukum yang mengatur tentang *cyberbullying* di Indonesia yaitu, Pasal 27 ayat 3 UU ITE dan Pasal 45 ayat 3 UU ITE namun penerapannya masih lemah. Apalagi sebagian besar korban *cyberbullying* lebih memilih untuk memendam masalah ini daripada melaporkan pada pihak berwajib. Karena itu, edukasi netiket ini penting dilakukan, terutama untuk remaja usia 16-18 tahun. Menurut data Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS), kalangan usia 16-18 tahun merupakan kalangan usia anak-remaja yang paling sering mengakses internet dan berpotensi untuk melakukan dan mengalami *cyberbullying* (ZA, 2022).

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah di atas, perlu dirancang sebuah *website* interaktif yang bertujuan untuk mengedukasi dan memperkenalkan remaja Indonesia usia 16-18 tahun kepada netiket dan cara menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pemilihan media utama berupa *website* karena merupakan salah satu fasilitas internet yang umum digunakan dan mudah diakses oleh semua orang selama terhubung dengan jaringan internet. *Website* juga memiliki validitas tinggi, dapat muncul di laman pencarian, juga memuat banyak informasi. Selain *website*, akan digunakan juga media sosial sebagai media pendukung yang mempromosikan media utama *website.*

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media interaktif *website* sebagai sarana edukasi netiket dan penerapannya di kehidupan sehari-hari bagi remaja usia 16-18 tahun?

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang media interaktif *website* sebagai sarana edukasi netiket dan penerapannya di kehidupan sehari-hari bagi remaja usia 16-18 tahun.

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini akan berfokus pada perancangan *website* edukasi tentang netiket bagi remaja usia 16-18 tahun. Edukasi mulai dari apa itu netiket, fungsi netiket, pengenalan singkat berbagai kasus dunia siber, apa itu *cyberbullying*, kasus seputar *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia, dampak *cyberbullying,* cara mencegah *cyberbullying* baik sebagai korban, pelaku ataupun *bystander*. Perancangan ini bertujuan agar target sasaran dapat memahami dan menerapkan netiket dalam kehidupan sehari-harinya saat menggunakan fasilitas internet dan berada di dunia maya.

2. Perancangan ini ditujukan untuk remaja usia 16-18 tahun yang tinggal di Indonesia dengan segmentasi *target audience* sebagai berikut:
    a. Demografis:
        - Usia 16-18 tahun
        - Laki-laki dan perempuan
        - SES A-C
    b. Geografis:
        - Tinggal di Indonesia
    c. Psikografis:
        - Bergantung pada teknologi
        - Terbiasa menggunakan berbagai macam gadget seperti *smartphone*, laptop, dan lain-lain
        - Memiliki gaya hidup modern
        - *Up to date* dengan *trend* terkini
        - Beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara cepat
        - Menyukai kebebasan berekspresi dalam dunia maya
    d. Behavior:
        - Menggunakan banyak fasilitas internet seperti media sosial, *email*, *platform chatting, website*, dan lain-lain
        - Menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan sosial, hiburan maupun pendidikan
        - Sering memposting di dunia maya baik melalui media sosial atau fasilitas internet lainnya
        - Aktif dan melakukan banyak interaksi sosial di dunia maya
3. Durasi perancangan berlangsung mulai dari Oktober 2023 hingga Mei 2024.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Mahasiswa

a. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan
b. Mengasah kemampuan dan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya yang dapat memecahkan permasalahan dalam masyarakat.
c. Menambah wawasan mengenai netiket

1.5.2 Bagi Institusi

a. Menambah koleksi referensi Universitas Kristen Petra yang dapat dijadikan referensi pembelajaran bagi angkatan setelahnya.
b. Menghasilkan karya yang dapat mengatasi permasalahan sosial masyarakat dengan mengangkat nama Universitas Kristen Petra.

1.5.3 Bagi Masyarakat

a. Mengedukasi, memperkenalkan juga membangkitkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya netiket
b. Mengedukasi masyarakat cara menerapkan netiket dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Definisi Operasional

1. *Netiquette*: *Netiquette* atau Netiket adalah merupakan singkatan dari *"Network Etiquette"* atau *"Internet Etiquette,"* yang berarti etika di jaringan dunia digital, mencakup aturan dan tata tertib dalam dunia digital untuk mengatur batasan dan cara seseorang dalam memanfaatkan fasilitas digital ("Apa itu netiquette?," 2022).
2. *Website*: serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet ("Mengenal pengertian website, manfaat, Dan jenis-jenisnya," 2023).
3. Interaktif: Aksi dua arah dan terjadi hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Rizal, 2022).
4. Edukasi: upaya untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi diri (Sitoresmi, 2023).

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Data yang Dibutuhkan

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung didapatkan dari narasumber. Pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa cara, antara lain:

a. Wawancara

   Melakukan wawancara kepada remaja usia 16-18 tahun dan ahli untuk pengumpulan data dan informasi.

b. Pengamatan/Observasi

   Melakukan observasi mengenai perilaku remaja usia 16-18 tahun di internet seperti, media sosial apa saja yang digunakan, cara berkomunikasi di internet, seberapa sering menelusuri internet, dan lain-lain.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung sebagai informasi pendukung. Data diambil dari berbagai sumber di internet, buku, dan sumber penelitian/literatur yang telah ada. Data akan diambil dari buku-buku tentang etika dan *cyberbullying*, penelitian sebelumnya yang mengangkat topik serupa, dan lain-lain.

1.7.2 Instrumen/Alat Pengumpulan Data

1. *Smartphone* dan Laptop

Penggunaan *smartphone* dan laptop sebagai alat komunikasi, alat mencari informasi dan mencatat data yang telah dikumpulkan. Selain itu*, smartphone* juga dapat digunakan untuk merekam wawancara dan mengambil gambar.

2. Panduan Wawancara

Panduan wawancara digunakan sebagai pedoman saat melakukan wawancara dengan narasumber atau informan.

3. Kertas dan Alat Tulis

Kertas dan alat tulis digunakan untuk mencatat data/informasi saat melakukan wawancara dan observasi.

1.7.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu 5W+1H, meliputi *What* (Apa), *When* (Kapan), *Why* (Mengapa), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa), dan *How* (Bagaimana).

a. *What* (Apa)
   - Apa itu netiket?
   - Apa itu *cyberbulling*?
   - Apa saja dampak dari *cyberbullying*?

b. *When* (Kapan)
   - Kapan *cyberbullying* terjadi?

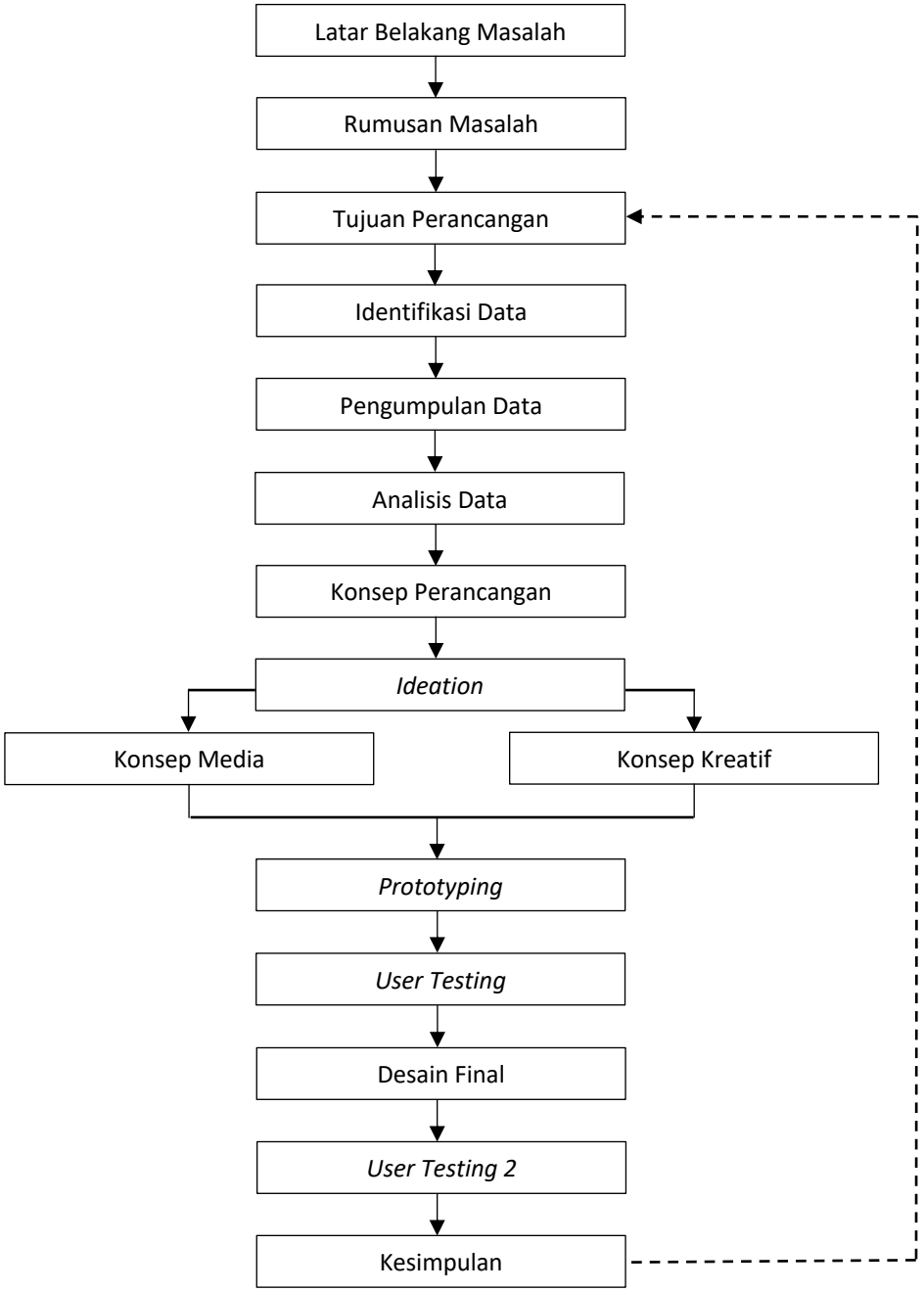
c. *Why* (Mengapa)
   - Mengapa kesadaran masyarakat akan netiket itu diperlukan?
   - Mengapa pelaku dan korban *cyberbullying* didominasi oleh anak-anak dan remaja?
   - Mengapa *cyberbullying* terjadi?

d. *Where* (Di mana)
   - Di *platform* digital mana saja *cyberbullying* sering terjadi?

e. *Who* (Siapa)
   - Siapa saja yang memerlukan edukasi tentang netiket?
   - Siapa saja pelaku *cyberbullying*?
   - Siapa saja korban *cyberbullying*?

f. *How* (Bagaimana)
   - Bagaimana cara menerapkan netiket dalam kehidupan sehari-hari?
   - Bagaimana cara mengatasi *cyberbullying*?
   - Bagaimana cara meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya netiket?
   - Bagaimana cara mencegah *cyberbullying*?

1.8 Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan