

RANCANG BANGUN APLIKASI READY-G SEBAGAI PARADIGMA SOSIAL BERBASIS DIGITAL DALAM MEMBANGUN GENERASI EMAS BEBAS CYBERBULLYING

Oleh:

NUER SECHA; M. ARDIANSYAH; H. AHMAD LUTHFI
Mahasiswa dan Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI)
An-Nadwah Kuala Tungkal

ABSTRAK

Cyberbullying merupakan ancaman ditengah kemajuan teknologi pemicu depresi hingga keinginan menyakiti diri sendiri. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat *cyberbullying* pada tahun 2018 meningkat signifikan dan sebanyak 41% remaja Indonesia pernah mengalami *cyberbullying*. Penelitian ini bertujuan untuk membangun generasi emas bebas *cyberbullying* melalui aplikasi berbasis digital yang dapat diakses dengan mudah. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan survei responden usia 13-40 tahun yang merupakan pengguna media sosial untuk memperoleh data, studi pustaka, serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh rancang bangun aplikasi READY-G (*Responsibility, Empathy, Attractive, Daring, Youth Generation*) dengan konsep *help and support community*. Aplikasi READY-G dilengkapi dengan 5 (lima) fitur utama, yaitu *mental health, am I being bullied, circle time, key principles*, dan *advice for parents, school and teachers* yang dirancang dengan menarik dan melindungi informasi pribadi setiap penggunaanya. Aplikasi ini mendapat respon positif dan responden berharap agar dapat segera diimplementasikan. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun aplikasi READY-G dapat menjadi salah satu paradigma sosial berbasis digital dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.

Kata Kunci: *Aplikasi, Cyberbullying, Generasi Emas, READY-G*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia akan menuju kebangkitan kedua pada tahun 2045, seratus tahun setelah Indonesia merdeka menjadi momentum yang tepat bagi pemerintah dalam membangun karakter generasi emas 2045 sebagai kekuatan bagi bangsa Indonesia untuk menjadi bangsa yang besar, bermartabat dan berjaya pada tingkat global. Namun masih banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan untuk mewujudkan hal tersebut. Krisis bangsa dalam hal sumber daya manusia yang berkarakter masih menjadi persoalan utama, tidak dipungkiri bahwa generasi 2045 berhadapan dengan tantangan yang sangat kompleks. Selain itu, Globalisasi dengan dukungan teknologi informasi yang begitu pesat membuat

kehidupan sulit dipahami dan diprediksi, seringkali seseorang terjebak pada pola pikir yang tidak memperhatikan aspek etika dan moral. Salah satunya pada penggunaan media sosial berdampak negatif seperti *cyberbullying* yang banyak terjadi dikalangan remaja. Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) sebanyak 41 hingga 50 persen remaja di Indonesia pernah mengalami tindakan *cyberbullying*. Mereka melakukan hal tersebut dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti dendam, sakit hati, iri, cemburu, marah, dan ingin terlihat hebat, serta dilakukan dengan sengaja dan secara berulang.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan upaya untuk mempersiapkan generasi emas 2045, dalam hal ini adalah peningkatan karakter yang berkualitas. Aplikasi READY-G merupakan salah satu upaya untuk membangun generasi emas bebas *cyberbullying* yang dapat diakses dengan mudah. Atas kondisi tersebut, dapat diketahui perlunya aplikasi READY-G sebagai media yang akan membangun karakter bangsa melalui konsep *help and support community*. Adanya kebutuhan untuk membangun generasi emas 2045 inilah yang mendasari karya tulis ini. Inovasi yang kami kembangkan berupa rancangan aplikasi READY-G yang digunakan sebagai media untuk membentuk karakter melalui konsep *help and support community* diharapkan mampu menjadi salah satu upaya dalam mewujudkan generasi emas 2045.

2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana upaya membangun generasi emas bebas *cyberbullying*?
- b. Bagaimana rancang bangun aplikasi READY-G dengan konsep *help and support community*?

3. Tujuan Penulisan

- a. Mengetahui upaya membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.
- b. Mengetahui rancang bangun aplikasi READY-G dengan konsep *help and support community*.

4. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dan diperoleh dalam penulisan ini adalah dapat terciptanya sebuah aplikasi yang menjadi salah satu paradigma sosial berbasis digital dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.

5. Tinjauan Pustaka

a. Paradigma Sosial

Paradigma adalah pandangan yang mendasar dari ilmuwan tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari oleh suatu cabang ilmu pengetahuan. Jadi paradigma adalah suatu sudut pandang dimana kita melihat suatu fenomena ataupun fakta atau sesuatu yang menjadi subyek dari ilmu. Definisi sosial adalah suatu tindakan sosial yang memaknai suatu tindakan (dengan tuntutan dari luar diri) individu tersebut kemudian diarahkan kepada orang lain. Dalam artian definisi sosial itu tidak memaksa individu tersebut, tetapi orang bertindak itu harus dipaksa dan itulah yang dinamakan dengan aturan. Terdapat tiga teori yang masuk kedalam paradigma ini yaitu teori aksi, teori *interactionisme*, dan fenomenologi. Ketiganya mempunyai persamaan pandangan bahwa manusia adalah aktor yang kreatif dari realitas sosial.

b. Generasi Emas

Indonesia Emas 2045 adalah suatu upaya dalam membangun generasi emas yang dimana adalah sebuah konsep penerapan untuk menyiapkan suatu generasi penerus bangsa Indonesia pada 100 tahun Indonesia merdeka. Generasi emas merupakan generasi yang mampu bersaing secara global dengan bermodalkan kecerdasan yang komprehensif antara lain produktif, inovatif, damai dalam interaksi sosialnya, sehat dan menyehatkan dalam interaksi alamnya, dan berperadaban unggul dalam mewujudkan Indonesia Emas 2045. Bukan tanpa perhitungan dalam merumuskan cita-cita ini, dalam upaya mewujudkan generasi emas ini Indonesia didukung dengan kondisi demografi. Namun masih sangatlah di sayangkan visi yang sangat baik ini masih berbentuk opini yang dimana belum terdapat kerja atau karya nyata untuk membuktikan akan adanya Indonesia emas pada tahun 2045 nanti. Pada hakekatnya yang menjadi PR besar dalam mewujudkan impian ini adalah pemuda, sebagai generasi dan penerus bangsa. Kondisi masa kinipun sangatlah mengkhawatirkan, dimana pemuda sebagian besar hanya sibuk dengan urusan *smartphone* nya masing-masing dan terjebak dalam sifat individualisnya yang telah tertanam kuat pada pikiran mereka. Generasi emas yang diharapkan menjadi penerus bangsa yang pada periode

tersebut adalah sangat produktif, sangat berharga dan sangat bernilai, sehingga perlu dikelola dan dimanfaatkan dengan baik agar berkualitas menjadi insan yang berkarakter, insan yang cerdas, dan insan yang kompetitif, serta menjadi bonus demografi. Generasi berkarakter menentukan kualitas moral dan arah dari setiap generasi muda dalam mengambil keputusan dan tingkah laku.

c. *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah kekerasan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang menggunakan bantuan alat elektronik yang dilakukan secara berulang kali atau terus menerus pada seseorang yang sulit membela dirinya (Smith dkk., 2008). *Cyberbullying* pada umumnya dilakukan melalui media situs jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Yahoo Messenger, dan Email yang dapat mengakibatkan korban mengalami *low-achievers*, yakni tidak optimal dalam usaha belajarnya. Willard (2007) menyebutkan macam-macam jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

- 1) *Flaming* (terbakar): yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah "*flame*" ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api.
- 2) *Harassment* (gangguan): pesan-pesan yang berisi gangguan yang menggunakan email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
- 3) *Denigration* (pencemaran nama baik): yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- 4) *Impersonation* (peniruan): berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.
- 5) *Outing*: menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain
- 6) *Trickery* (tipu daya): membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.
- 7) *Exclusion* (pengeluaran): secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online.

- 8) *Cyberstalking*: mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

Bhat (2008; dalam Sylmia, 2012) dalam *Australian Journal of Guidance & Counselling* menyebutkan salah satu alat *cyberbullying* adalah *mobile phone*. Fitur yang digunakan dalam mengintimidasi adalah mengirimkan pesan teks atau sms, gambar, ataupun video yang mengganggu korban. Beberapa tindakan *cyberbullying* yang sering dilakukan adalah *doxing* (mempublikasikan data personal orang lain), *cyber stalking* (penguntitan di dunia maya yang berujung pada penguntitan di dunia nyata), *revenge pom* (penyebaran foto atau video dengan tujuan balas dendam yang dibarengi dengan tindakan intimidasi dan pemerasan) dan beberapa tindakan *cyberbullying* lainnya.

B. METODE PENULISAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei. Survei ini dilakukan untuk memperoleh data berupa kecenderungan kebutuhan akan aplikasi dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.

2. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah pembuatan aplikasi READY-G sebagai paradigma sosial berbasis digital yang ditujukan untuk mewujudkan generasi emas bebas *cyberbullying*. Keluaran dari penelitian ini berupa rancangan aplikasi yang tepat untuk generasi millennial dengan konsep *help and support community*.

3. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh data penelitian ialah sebagai berikut.

a. Metode Survei

Metode ini dilakukan untuk memperoleh data berupa pengetahuan responden terhadap masalah *bullying* sebagai pemicu depresi hingga keinginan ingin menyakiti diri sendiri maupun tanggapan responden mengenai aplikasi READY-G yang ditawarkan kepada masyarakat pengguna media sosial dengan usia 13-40

tahun. Dalam survei ini menggunakan 15 responden di Daerah Kuala Tungkal, Jambi. Proses pengujiannya dilakukan dengan mendiskripsikan rancangan dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi READY-G yang akan dibuat kemudian dilakukan wawancara dan pengisian kuesioner.

b. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengkaji literatur, buku, dan makalah studi terdahulu yang relevan terkait masalah *cyberbullying*. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai dasar dari pembuatan aplikasi bebas *cyberbullying* untuk mewujudkan generasi emas 2045 berbentuk digital.

c. Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan mengambil dokumentasi berupa foto dan video yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

4. Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dimulai pada 17 Januari 2019 dan selesai pada 17 Februari 2019, serta bertempat di daerah Kuala Tungkal, Jambi.

5. Alat dan Bahan

a. *Gadget*

b. Alat tulis (buku dan pena).

6. Pelaksanaan Penelitian

a. Langkah-Langkah Penelitian

- 2) Mengkaji referensi yang berkaitan dengan masalah *cyberbullying*. Referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu terkait metode mengatasi masalah *cyberbullying* yang nantinya digunakan pada aplikasi READY-G dengan konsep *help and support community*.
- 3) Menyusun rancangan konsep aplikasi serta fitur-fiturnya.
- 4) Mengevaluasi hasil rancangan awal dan melakukan perbaikan pada fitur yang dibuat.
- 5) Melakukan uji responden kepada 15 masyarakat pengguna media sosial yang ada di Kuala Tungkal, Jambi. Masing-masing diberi informasi mengenai aplikasi READY-G kemudian dilakukan wawancara.

- 6) Melakukan survei menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada pengguna sosial media untuk mengetahui minat terhadap aplikasi ini.
- 7) Melakukan analisis dari data penelitian yang telah diperoleh.
- 8) Menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.
- 9) Menyusun laporan penelitian.

7. Metode Analisis Data

Alat analisis yang digunakan adalah pie diagram. *Pie diagram* digunakan untuk penyajian data berbentuk kategori dinyatakan dalam persentase.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Upaya Membangun Generasi Emas Bebas *Cyberbullying*

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berupa aplikasi paradigma sosial berbasis digital merupakan upaya strategis yang dapat dilakukan dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying*. Dengan memanfaatkan berkembangnya konsep *informal learning* dan model pembelajaran berbasis internet (*online learning*) serta berkembangnya konsep teknologi yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara *mobile learning* yang memberikan ruang pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini memberikan peluang besar dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.

2. Rancang Bangun Aplikasi READY-G

a. Aplikasi READY-G



Gambar Logo Aplikasi READY-G

Aplikasi READY-G (*Responsibility, Empathy, Attractive, Daring, Youth Generation*) merupakan suatu teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbasis digital yang dirancang berdasarkan konsep *help and support community* dengan visi membangun generasi emas bebas *cyberbullying* demi mewujudkan Indonesia emas 2045. Dan dengan misi menciptakan ruang komunikasi dan berbagi informasi mengenai *bullying* khususnya *cyberbullying* yang dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun, menyediakan ruang interaksi dan konsultasi dengan psikolog, memberikan kenyamanan dengan menjaga keamanan informasi pribadi serta membentuk *help and support community* untuk berjuang bersama terbebas dari *cyberbullying*.

b. Fitur Aplikasi



Gambar Logo di Playstore



Gambar Tampilan utama aplikasi



Gambar Fitur Aplikasi READY-G

Aplikasi READY-G dirancang dengan 5 (lima) fitur unggulan, diantaranya:

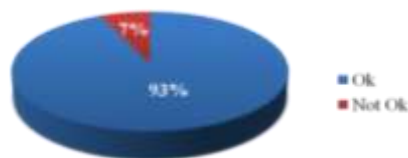
- 1) *Am I being bullied?* fitur ini memberikan tips dan langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk menghindari, menghadapi dan memberikan bantuan serta dukungan, dengan tujuan pengguna dapat mengenali dan menilai tindakannya serta bagaimana menentukan sikap agar terhindar dan mampu menghadapi *bullying*.
- 2) *Mental Health*, fitur ini memberikan gambaran tentang pentingnya kesehatan mental dan pengaruh *bullying* terhadap kesehatan mental.
- 3) *Circle Time*, fitur ini memberikan ruang interaksi, berbagi, memberi bantuan dan dukungan dalam forum diskusi.
- 4) *Key Principles*, fitur ini memberikan modul untuk mencegah dan merespon *cyberbullying*.
- 5) *Advice for parents, school, and teachers*, fitur ini berfungsi sebagai *information tools* untuk orang tua, sekolah beserta guru sehingga dapat mengidentifikasi dan merespon *cyberbullying* di lingkungannya (anak/murid).

Lima fitur unggulan aplikasi READY-G tersebut merupakan upaya dalam membangun generasi emas yang bertanggung jawab, berempati, menarik serta berani dalam bereaksi maupun beraksi dan bebas *cyberbullying*.

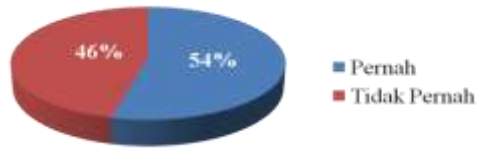
Untuk gambaran lebih lengkap mengenai aplikasi READY-G dapat dilihat pada link berikut : bit.ly/READYG

3. Hasil Survei

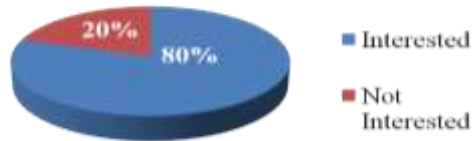
Berikut hasil survei terhadap 15 responden yang merupakan pengguna media sosial dengan rentang usia 13-40 tahun:



Gambar Diagram survei
pengetahuan terhadap *bullying* dan *cyberbullying*



Gambar 3.2b Diagram survei pengalaman terhadap *bullying* dan *cyberbullying*



Gambar 3.2c Diagram survei ketertarikan terhadap aplikasi READY-G

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya:

- a. Salah satu upaya dalam membangun generasi emas bebas *cyberbullying* adalah dengan memaksimalkan aplikasi paradigma sosial berbasis digital yang dirancang dengan menarik dan dapat diakses dengan mudah tanpa batasan usia, status sosial, domisili dimana saja, dan kapan saja.
- b. Aplikasi READY-G dirancang dengan 5 (lima) fitur unggulan dengan konsep *help and support community* yang menyediakan ruang komunikasi, berbagi informasi, serta konsultasi dengan mengutamakan kenyamanan dan menjaga informasi pribadi penggunanya guna mewujudkan generasi emas 2045 bebas *cyberbullying*.

2. Saran

- a. Melakukan kegiatan sosialisasi lebih luas kepada seluruh kalangan terutama generasi milenial agar aplikasi READY-G dapat digunakan sebagai salah satu media dalam upaya membangun generasi emas bebas *cyberbullying*.
- b. Melakukan evaluasi dan pengembangan fitur aplikasi READY-G sesuai perkembangan tren.

- c. Melakukan kerja sama dengan lembaga formal maupun informal agar pengenalan aplikasi READY-G dapat tersebar luas sesuai dengan visi dan misinya.

DAFTAR PUSTAKA

- George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009)
- Hendra Gunawan. (2013). “Indonesia 2045”, dalam *Kompas*. 5 Maret 2013
- Kopeuw, Pilipus M. (2015). *Mimpi Memiliki Generasi Emas Sentani*. Jakarta: tp
- Pustaka Internet :
- <http://abduljalil.web.ugm.ac.id/2015/02/12/cyberbullying/>, diakses 17 Januari 2019.
- Apjii.or.id, diakses, 20 Januari 2019
- Busy.org, diakses, 20 Januari 2019
- <http://juprimalino.blogspot.com/2012/02/paradigma-penelitian-ilmu-ilmu-sosial.html>, diakses, 17 Januari 2019.
- <https://www.lpsk.go.id/assets/uploads/files/4c75a3d4b4c0654862a779d4d28a583e.pdf>, diunduh tanggal 20 Januari 2019
- https://www.researchgate.net/publication/324029744_Menyiapkan_Generasi_Emas_2045, diakses, 17 Januari 2019.