

# GENERASI Z, PERUNDUNGAN DUNIA MAYA, DAN UPAYA PENCIPTAAN RUANG DIGITAL YANG AMAN

Syahrul Hidayanto

## PENDAHULUAN

Apa yang membedakan generasi Z (gen Z) dengan generasi sebelumnya? Jawabannya adalah mereka lahir dan besar di era kemajuan teknologi elektronik dan digital. Gen Z menjadikan teknologi sebagai identitas karena mereka dibesarkan di era internet, *web*, ponsel pintar, laptop, dan media sosial yang tersedia bebas (Bascha, 2011; Brue Tulgan dan Rain Maker Thinkign Inc, 2013; Dangmei dan Singh, 2016). Meskipun menguasai teknologi dan menjadikannya sebagai bagian dari identitas, gen Z tidak memiliki cukup keterampilan untuk memecahkan masalah, melihat situasi, menempatkan masalah dalam konteks, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan (Coombs, 2013).

Sebagian peneliti dari berbagai disiplin ilmu memiliki penamaan sendiri untuk generasi ini, misalnya, *The Post Millenials* (Oblinger dan Oblinger, 2005), *The New Silent Generation* (Saldik, 2007), *Digital Natives* (Prensky, 2001), Generasi M (Rideout, et al., 2010), dan Generasi Net (Tapscott, 2009). Meskipun memiliki penamaan yang berbeda-beda, banyak peneliti yang sepakat bahwa gen Z adalah generasi pertama anak-anak yang memiliki akses dalam skala luas ke teknologi komunikasi digital.

Generasi yang lahir di tahun 1990-an dan dibesarkan di tahun 2000-an ini memiliki cara berkomunikasi yang informal, individual, dan terus terang. Dalam studi Schawbel (2014) dan Mihelich (2013), gen Z senang berwirausaha, bisa dipercaya, toleran, dan sangat peduli dengan masalah sosial dan lingkungan. Media sosial adalah bagian terpenting dari kehidupan mereka. Oleh karena level ketergantungannya yang tinggi dengan media sosial, hal ini membuat gen Z memiliki gangguan pemusatan perhatian dan cenderung individualis. Mereka jauh lebih nyaman bersosialisasi di dunia digital daripada fisik. Hal ini yang membuat gen Z menjadi generasi yang sulit berpartisipasi dalam komunitas mereka dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Padahal, secara etnis, gen Z adalah yang paling beragam (Harber, 2011).

Penetrasi teknologi digital ke gen Z terjadi dengan cepat. Kelompok usia muda 5–16 tahun di seluruh dunia dengan mudah memiliki akses ke teknologi komunikasi digital. Akses ke teknologi komunikasi digital sejak dini memunculkan efek ekspos yang berlebihan terhadap konten di internet yang belum pernah terjadi pada generasi sebelumnya. Gen Z merasa bahwa tingkat kepemilikan dan keterlibatan personal mereka pada teknologi yang tinggi membuat mereka sulit melepaskannya (Bassiouni & Hackley, 2014; Gunter, et al., 2005). Begitu sulit lepasnya mereka dari teknologi, membuat Berk (2009) mendefinisikan gen Z sebagai “generasi yang terlahir dengan sebuah *chip* komputer”.

Sebagai generasi yang paling bergantung dengan teknologi khususnya media sosial di antara semua generasi membuat gen Z lebih rentan mengalami perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Bertambahnya pengguna media sosial juga turut berkontribusi menambah tingkat perundungan, hoaks, hingga *trolling*, yang kemudian menjadi perhatian utama masyarakat dunia (Salo, et al., 2018). Lanskap media sosial memberikan kekuatan bagi penggunanya untuk berekspresi secara terbuka. Mereka sering mengungkapkan pendapat dan perasaan mereka tanpa merenungkan terlebih dahulu seberapa besar efek yang akan ditimbulkan. Media sosial yang dinamis rentan membuat pengguna sering terlewat mempertanyakan tindakan yang mereka lakukan sebelum mengunggah suatu konten. Apakah konten ini tampak berbahaya? Menyerang ruang personal seseorang? Atau akan bermasalah kemudian?

Gen Z tumbuh bersama internet dan menetapkannya sebagai bagian penting dalam hidup tetapi ketika harus menjadikan internet sebagai ruang yang aman, seberapa banyak yang sudah kita lakukan?

Perundungan dunia maya telah merusak ruang aman yang seharusnya tercipta. Ruang digital yang dapat diakses oleh siapa pun dan di mana pun membuat orang dengan mudahnya menutup mata atas pendapat orang lain karena terlalu sibuk

dengan pikirannya sendiri. Dampak besar internet pada gen Z ini menjadikannya penting untuk memastikan penggunaan internet yang bertanggung jawab dan mengatasi efek negatifnya pada kesejahteraan gen Z (Fahmidah, 2020).

Oleh karena itu, pemahaman tentang penciptaan ruang digital yang aman dan bertanggung jawab oleh gen Z dibutuhkan. Tulisan ini bertujuan untuk memahami bagaimana gen Z sebagai konsumen digital level tertinggi juga turut berkontribusi dalam menciptakan ruang digital yang aman. Tidak bisa dipungkiri bahwa gen Z punya andil yang besar dalam mewujudkan hal tersebut.

## PEMBAHASAN

Studi terbaru dari UNESCO menunjukkan bahwa penutupan sekolah sebagai tanggapan terhadap kuncitara (*lockdown*) Covid-19 dan pemberlakuan kegiatan belajar mengajar secara daring tanpa pengawasan menyebabkan risiko perundungan dunia maya yang lebih besar. Berbagai laporan membuktikan peningkatan insiden perundungan dunia maya dan eksploitasi seksual anak secara daring dilakukan oleh orang dewasa. Kemudian, bukti ilmiah yang berkembang menyatakan bahwa perundungan dunia maya memiliki konsekuensi negatif pada pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan anak-anak dan remaja. Dampak negatif yang ditimbulkan berimplikasi jangka panjang pada kesehatan mental dan kesejahteraan mereka (Sarangi dan Falt, 2021).

Perundungan dunia maya melibatkan penggunaan teknologi komunikasi digital untuk menggertak seseorang, biasanya dengan mengirim pesan intimidatif atau mengancam, memposting rumor atau komentar yang menyakitkan dan jahat tentang pembaruan, gambar, dan video yang dibagikan oleh seseorang di sebuah situs, mem-*posting* gambar atau video memalukan tanpa izin orang tersebut yang bertujuan melecehkan orang lain, merendahkan individu dari latar belakang budaya dan sosial-ekonomi yang berbeda, serta mencuri kata sandi akun seseorang dan mengirim pesan yang tidak diinginkan/tidak pantas dari akun tersebut untuk melecehkan orang lain. Perundungan dunia maya tersebar luas dan melanggar hak pengguna atas pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan. Salah satu generasi yang paling terdampak adalah gen Z, mengingat mereka adalah pengguna internet dengan jumlah terbanyak. Ironisnya, pelaku perundungan dunia maya dan eksploitasi terbanyak justru berasal dari generasi pendahulunya (UNESCO, 2020).

Sebagai upaya menciptakan ruang digital yang aman, UNESCO merilis pedoman untuk mencegah dan melawan perundungan dunia maya (lihat Tabel 1).

**Tabel 1**  
Pedoman  
Mencegah  
dan Melawan  
Perundungan  
Dunia Maya

Jangan Merespons	Jika seseorang merundung secara daring, jangan pernah menanggapi atau membalas dengan melakukan hal yang sama. Menanggapi atau membalas dapat memperburuk keadaan atau bahkan memunculkan masalah.
Kumpulkan informasi sebanyak-banyaknya	Ambil tangkapan layar dari apa pun yang bisa berimplikasi pada perundungan dunia maya, kumpulkan semua bukti perundungan.
Blokir dan laporkan	Manfaatkan fitur blokir dan pelaporan akun jika Anda merasa terganggu dengan perilaku seseorang. Fitur ini tersedia di sebagian besar <i>platform</i> daring.
Berani berbicara	Sampaikan kepada orang dewasa tepercaya tentang insiden perundungan. Carilah pertolongan. Jangan merasa bahwa Anda sendirian dan jangan pernah menyimpannya untuk diri sendiri.
Mulai jaga privasi	Jaga pengaturan privasi media sosial. Filter pertemanan di media sosial. Jangan terhubung dengan siapa pun yang tidak dikenal secara <i>offline</i> .
Waspada	Tetap <i>update</i> dengan semua tindakan pencegahan dan keamanan di dunia maya.

Sumber: UNESCO (2020)

Pedoman saja tentu tidak akan cukup. Selain itu, dibutuhkan pula literasi media yang memadai agar ruang digital yang inklusif dapat terwujud. Literasi media merupakan salah satu kebutuhan gen Z karena jumlah pengguna internet yang semakin bertambah. Pada tahun 2021, Kemenkominfo menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia yang berasal dari gen Z sebanyak 27,5% dari total populasi penduduk Indonesia (Andarningtyas, 2021). Angka ini cukup besar sehingga dapat dikatakan gen Z juga turut menentukan ruang digital yang sehat dan aman. Gen Z bisa sangat menentukan konten positif yang tersebar luas di internet. Gen Z pula yang paling terpengaruh jika konten negatif kemudian viral. Literasi media yang memadai dapat menekan penyebaran konten negatif yang daftarnya terus bertambah.

## KESIMPULAN

Sebagai *digital native* dan pengguna internet terbanyak saat ini, gen Z punya peran besar untuk berkontribusi menciptakan ruang digital yang aman. Karakteristik gen Z yang toleran dan peduli dengan masalah sosial bisa menjadi jalan untuk mewujudkannya. Perlu juga upaya terpadu dari para pemangku kepentingan untuk bersama-sama mengambil bagian mencegah perundungan dunia maya dan mempromosikan keamanan dan kesejahteraan pengguna internet.

## REFERENSI

- Andarningtyas, N. 2021. "Gen Z Tentukan Ruang Digital yang Sehat". <https://www.antaraneews.com/berita/2331194/gen-z-tentukan-ruang-digital-yang-sehat>
- Bascha. 2011. "Z: The Open Source Generation". <http://opensource.com/business/11/9/z-open-source-generation>
- Bassiouni, D., dan Hackley, C. 2014. "Generation Z" children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*. Vol. 13, <https://doi.org/10.1362/147539214X14024779483591>
- Berk, R. 2009. "Teaching Strategies for the Net Generation". *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*. Vol. 3.
- Brue Tulgan dan Rain Maker Thinkign Inc. 2013. "Meet Generation Z: The second generation within the giant "Millennial" cohort". <http://rainmakerthinking.com/assets/uploads/2013/10/Gen-Z-Whitepaper.pdf>
- Coombs, J. 2013. "Generation Z: Why HR Must Be Prepared for Its Arrival". <http://www.shrm.org/hrdisciplines/staffingmanagement/articles/pages/prepare-for-generation-z.aspx>
- Dangmei, J. dan Singh, A. 2016. *Understanding The Generation Z: The Future Workforce*. Vol. 3, hlm. 1-5.
- Fahmidah, U. 2020. "Gen Z, Social Media And Cyberbullying: An Unsupervised Landscape". <https://reclamationmagazine.com/2020/11/23/gen-z-social-media-and-cyber-bullying-an-unsupervised-landscape/>
- Gunter, B., Oates, C., dan Blades, M. 2005. *Advertising to children on TV: Content, impact, and regulation*. In *Advertising to children on TV: Content, impact, and regulation*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Harber, J. 2011. "Generations in the Workplace: Similarities and Differences. East Tennessee State University, <https://dc.etsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2446&context=etd>
- Mihelich, M. (2013). "Another Generation Rises: Looking Beyond the Millennials". <https://workforce.com/news/another-generation-rises-looking-beyond-the-millennials>
- Oblinger, D. dan Oblinger, J. 2005. *Is it age or IT: First steps towards understanding the net generation*. In D. Oblinger & J. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.1-2.20). Boulder, CO: EDUCAUSE.

- Prensky, M. 2001. "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1". *On the Horizon*, Vol. 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rideout, V., Foehr, U., dan Roberts, D. 2010. "Generation M<sup>2</sup>: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds". *Henry J. Kaiser Family Foundation*.
- Saldik, S. L. 2007. *The New Recruit: What your Association needs to know about X, Y & Z*. Expert Publishing inc.
- Salo, J., Mäntymäki, M., & Islam, A. K. M. N. 2018. "The dark side of social media –and introduction to the special issue: the dark side of social media". *Internet Research*. Vol. 28(5), hlm. 1166–1168. <https://doi.org/10.1108/IntR-10-2018-442>
- Sarangi, S. & Falt, E. 2021. "Creating safe digital spaces". <https://www.unesco.org/en/articles/creating-safe-digital-spaces>
- Schawbel, D. 2014. "Gen Z Employees: The 5 Attributes You Need to Know". <http://www.entrepreneur.com/article/236560>
- Tapscott, D. 2009. *Growing up digital: How the net generation is changing your world*. McGraw-Hill.
- UNESCO. 2020. SAFE ONLINE LEARNING IN TIMES OF COVID-19. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373605.locale=en>