

MENCIPTAKAN PERDAMAIAN MELALUI ETIKA BERMEDIA SOSIAL

Alifia Salsabila^{1*}, Alya Putri Ramadhani², Eliya Husnatu Ramdini³ Fathma Nailal Husna⁴, Neng Siti Nur Sadiyah⁵, Zahira Qurro'ta Aini⁶, Dadi Mulyadi Nugraha⁷

Email: dadimulyadi301190@upi.edu

Afiliasi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FPIPS, UPI

¹ Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: alifiasalsabila318@upi.edu

² Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: alya29ramadhani@upi.edu

³ Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: eliya.husnatu2@upi.edu

⁴ Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: fathmahusna3005@upi.edu

⁵ Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: 06nengsitinursadiyah@upi.edu

⁶ Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia. E-mail: zahiraqurrota04@upi.edu

Abstrak: Media sosial adalah salah satu media dengan tingkat pertumbuhan tercepat. Sekitar 64,4% pengguna internet di seluruh dunia aktif bermedia sosial. Media sosial seperti Instagram dan Twitter masih memiliki basis pengguna yang sangat tinggi hingga saat ini. Penggunaan media sosial telah menimbulkan banyak permasalahan termasuk pergeseran budaya dari budaya tradisional ke budaya digital. Generasi yang dibesarkan dalam budaya digital cenderung berjarak (delocalized). Namun, ibarat pedang bermata dua, selain berpotensi menimbulkan permasalahan media sosial juga memiliki peran positif bagi masyarakat. Artikel ini ditulis untuk membahas segala permasalahan yang ditimbulkan oleh media sosial dan bertujuan agar media sosial dapat dimanfaatkan secara lebih bijak dengan menggunakan metode sastra deskriptif, deskripsi dan analisis. Temuan dan kesimpulan artikel ini adalah bahwa tataran informasi perlu diatur secara bijaksana tanpa melanggar norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Kebebasan berekspresi tunduk pada etika komunikasi yang baik dan pengendalian diri..

Kata kunci : *Media Sosial; Etika bermedia sosial; Konflik bermedia sosial.*

1. Pendahuluan

Media sosial merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi. Hampir seluruh lapisan masyarakat kini menggunakan media sosial. Media sosial dianggap sebagai kebutuhan yang penting, dan banyak orang menggunakannya sebagai bagian dari tempat kerja mereka. Mereka menggunakan berbagai platform seperti Instagram, TikTok, Twitter, dan YouTube untuk mempromosikan, membeli, dan menjual produknya. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial memberikan dampak positif bagi masyarakat. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai dampak negatif. Misalnya masih banyak masyarakat yang menyalahgunakan media sosial sehingga menimbulkan berbagai

konflik. Perbedaan penggunaan media sosial seringkali menimbulkan perpecahan antar komunitas. Tentu saja hal ini menjadi perhatian serius karena akan berdampak besar terhadap ketentraman sosial jika dibiarkan.

Media sosial mengubah alat yang tersedia bagi pihak-pihak yang berkonflik, masyarakat sipil, aktivis perdamaian, dan masyarakat luas untuk berpartisipasi dalam upaya perdamaian dan perang. Hal ini telah menciptakan peluang pada tahap awal proses perdamaian, termasuk mendukung pengumpulan dan analisis data, memperkuat pesan-pesan perdamaian, dan mendiversifikasi dialog. Namun, hal ini juga memiliki risiko. Konflik kekerasan menjadi semakin kompleks dan berlarut-larut, serta semakin sulit dicegah dan diselesaikan. Teknologi informasi dan komunikasi, termasuk media sosial, telah meningkatkan kompleksitas ini dengan cara-cara baru. Media sosial dapat menciptakan kelas-kelas baru dan meningkatkan propaganda dan ujaran kebencian akibat kesenjangan akses internet.

Media sosial kini digunakan oleh berbagai kelompok umur, mulai dari remaja, orang tua, hingga pra-remaja yang akrab dengan teknologi yang terus berkembang ini. Namun seiring dengan kemajuan teknologi, banyak konflik sosial yang muncul di media sosial. Seperti yang kita ketahui bersama, cyberbullying merajalela, berita bohong tersebar, dan aktivitas kriminal seringkali bersumber dari media sosial. Artikel tinjauan pustaka ini mengkaji bagaimana bersikap etis dalam menggunakan media sosial untuk menjaga perdamaian di masyarakat. Kami akan menjelaskan berbagai permasalahan yang terjadi pada media sosial, seperti: Contoh: cyberbullying, pemberitaan palsu, plagiarisme, pelanggaran hak cipta, perselisihan yang merugikan SARA. Hal ini juga memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi dalam mencapai perdamaian di media sosial.

2. Metode

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode tinjauan literatur. Teknik dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data. Artinya, kami mengumpulkan data dari berbagai sumber perpustakaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Analisis data ditulis dengan tujuan untuk menemukan informasi yang relevan terkait dengan pertanyaan penelitian. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan meliputi pemilihan topik penelitian, pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka, analisis data, penulisan catatan harian penelitian, dan penyajian hasil penelitian. Berbagai sumber perpustakaan seperti jurnal, artikel, dan bibliografi digunakan sebagai alat penelitian. Dengan menerapkan metode penelitian di atas, jurnal penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat dan menjadi referensi dalam membangun perdamaian melalui etika di media sosial.

3. Hasil dan Pembahasan

Menurut Boyd, media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu dan komunitas mengumpulkan data, berbagi, berkomunikasi, dan dalam beberapa hal berkolaborasi dan bermain satu sama lain. Media sosial merupakan media digital tempat terjadinya realitas sosial dan penggunaanya berinteraksi. Media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia modern. Namun, jika media sosial tidak digunakan secara bijak, dapat menimbulkan konflik antar manusia dan merusak hubungan. Oleh karena itu, etika dalam menggunakan media sosial diperlukan untuk menjaga peradaban dan menciptakan perdamaian di dunia maya. Secara etimologis, etika berasal dari kata Yunani *ethos* atau *etikos* yang berarti watak atau kebiasaan moral. Menurut Dr. James, etika berarti

memperhatikan perilaku manusia ketika mengambil keputusan moral. Sebaliknya, etika mengacu pada penggunaan alasan objektif untuk menentukan benar dan salah serta tindakan seseorang terhadap orang lain.

3.1. Pandangan Media Sosial dalam proses perdamaian

3.1.1. Media sosial juga dapat memainkan peran penting dalam proses perdamaian. Pada tahap awal proses perdamaian, hal ini membantu mengumpulkan dan menganalisis data, memperkuat pesan-pesan perdamaian, dan mendiversifikasi dialog. Media sosial memainkan peran penting dalam proses perdamaian dengan cara-cara berikut:

3.1.2. Menyebarkan pesan perdamaian: Media sosial memudahkan individu, kelompok, dan organisasi untuk menyebarkan pesan perdamaian ke khalayak yang lebih luas. Para pemimpin agama dan cendekiawan menggunakan media sosial sebagai sarana untuk menyebarkan pesan perdamaian dan bekerja sama mengatasi konflik global.

3.1.3. Mengubah persepsi dan membangun pemahaman: Media sosial dapat menantang dan mengubah persepsi masyarakat serta membangun pemahaman dan harmoni. Dalam konteks perdamaian, media sosial dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi ketegangan antar kelompok yang berseberangan.

3.1.4. Mengintegrasikan Sumber Daya dan Proses Organisasi: Media sosial memberi organisasi peluang untuk mengakses dan menggunakan informasi dan sumber daya lain yang disediakan oleh pengguna di luar organisasi. Dalam konteks perdamaian, media sosial dapat digunakan untuk mengintegrasikan upaya berbagai organisasi dalam mengelola konflik dan mendorong perdamaian.

3.1.5. Peningkatan akses terhadap informasi: Media sosial memberikan kemudahan akses terhadap peristiwa-peristiwa penting. Dalam konteks perdamaian, media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang upaya perdamaian, mendidik masyarakat tentang konflik yang sedang terjadi, dan mendorong partisipasi dalam upaya perdamaian.

3.1.6. Menghubungkan individu dan kelompok dengan kepentingan yang sama: Media sosial memungkinkan individu dan kelompok dengan kepentingan yang sama untuk berjejaring dan berkolaborasi dalam upaya perdamaian. Dalam konteks perdamaian, media sosial dapat digunakan untuk membangun jaringan dukungan dan kerja sama antar individu dan kelompok yang berupaya mencapai perdamaian.

3.2. Konflik media sosial sebagai faktor pemecah kedamaian

Konflik dan perdamaian merupakan tema sentral yang sering dibicarakan di era globalisasi. Sepanjang sejarah umat manusia, konflik dan perdamaian tidak dapat dipisahkan. Media sosial tampaknya menjadi tempat di mana cerita tentang aktivitas atau ledakan emosi apa pun dapat dibagikan dalam bentuk teks maupun foto, yang seringkali melanggar etika yang ada. Media sosial tidak lagi menjadi media berbagi informasi, namun hanya sekedar berbagi emosi. Jika kemajuan teknologi tidak dibarengi dengan kemajuan berpikir, maka kemajuan teknologi yang ada akan berbanding terbalik dengan pola berpikir. Penggunaan media sosial yang tidak bijaksana dapat menimbulkan konflik dan ketidakharmonisan dalam masyarakat. Berbagai perselisihan di media sosial antara lain cyberbullying,

plagiarisme, pelanggaran hak cipta, misinformasi, dan pesan-pesan yang menghina SARA.

3.2.1. Cyberbullying

Cyberbullying merupakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan menimbulkan kerugian baik materiil maupun nonmateriil bagi korbannya, yang mana perundungan tersebut terdapat perilaku agresif yang dilakukan oleh kelompok maupun individu secara berulang-ulang dari waktu ke waktu kepada seseorang. Contohnya menyebarkan kebohongan tentang seseorang, mengunggah foto memperlakukan seseorang, mengirimkan pesan menyakitkan dan ancaman, mengucilkan seseorang dari suatu aktivitas atau grup pertemanan, membuat akun palsu atau membajak identitas seseorang dan masih banyak lagi. Perbuatan ini seringkali mengakibatkan luka fisik dan psikis pada korban yang tidak berdaya.

Mengenai hubungan *cyberbullying* dengan perdamaian dan etika bermedia sosial, Menurut laporan Civility, Safety and Interaction Online Edisi kelima Laporan Online Peradaban, Keamanan, dan Interaksi Februari 2021 yang diterbitkan oleh Microsoft. Indonesia berada di peringkat ke-29 dengan skor DCI 76. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesopanan pengguna internet di Indonesia sangat rendah, lebih rendah dibandingkan di Singapura dan Taiwan. Kesopanan yang dimaksud dalam laporan ini mencakup risiko penyebaran disinformasi, disinformasi, ujaran kebencian, diskriminasi, misogini, *cyberbullying*, trolling, atau tindakan kemarahan yang disengaja, mikroagresi, dan lain-lain yang menjadikan dunia Maya itu tidak aman sehingga tidak adanya perdamaian. Meningkatnya Perilaku buruk yaitu rendahnya etika bermedia sosial akan semakin meningkatkan fenomena aksi *cyberbullying*.

3.2.2. Hoax

Hoax secara umum berarti informasi, berita, berita yang tidak benar atau tidak akurat. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan hoax sebagai berita bohong. Misinformasi adalah informasi yang dibuat atau dimanipulasi untuk menyembunyikan informasi yang sebenarnya. Saat ini media yang digunakan untuk menyebarkan berita bohong beragam, yaitu 62,80% menggunakan aplikasi chatting seperti WhatsApp, Line, dan Telegram, 34,90% menggunakan website, dan 92,40% menggunakan media sosial (Instagram, Facebook, dan Twitter). Berdasarkan data situs kominfo.go.id, terdapat kurang lebih 800.000 situs di Indonesia yang menyebarkan berita bohong dan ujaran kebencian. Hal ini dapat menimbulkan perpecahan dan permusuhan karena dapat membingungkan masyarakat tentang kebenaran informasi.

3.2.3. Plagiarisme

Plagiarisme, juga dikenal sebagai plagiarisme, mengacu pada pencurian esai atau opini orang lain dan menjadikannya seolah-olah milik Anda. Plagiarisme adalah mencuri hak cipta orang lain dan oleh karena itu terkadang dianggap sebagai kejahatan. Di bidang pendidikan, mereka yang melakukan plagiarisme dapat dikenakan hukuman berat, termasuk dikeluarkan dari

sekolah dan universitas. Siapa pun yang melakukan plagiarisme disebut plagiat. Sederhananya, plagiarisme adalah mencuri karya orang lain. Bisa juga diartikan mencuri tulisan orang lain dan menyebarkannya seolah-olah itu milik Anda sendiri.

3.2.4. Pembajakan

Pembajakan pada hakikatnya merupakan tindak pidana yang diancam dengan pidana penjara menurut peraturan seluruh negara di dunia, termasuk pemerintah Indonesia (lihat UU No.28 Tahun 2014). Meskipun pembajakan mirip dengan pencurian (kriminal), namun secara umum pembajakan tidak dianggap sebagai tindakan kriminal, sehingga tampaknya sulit untuk menghentikannya (Barestrino 2008). Jackman dan Torde (2014) berpendapat bahwa perkembangan teknologi dan transisi dari format tradisional ke digital secara tidak langsung telah membuka jalan bagi pencurian kekayaan intelektual. Sudler (2013) menjelaskan bahwa dengan dimulainya era media digital dan berkembangnya Internet di seluruh dunia serta meningkatnya kecepatan bandwidth, tindakan pembajakan menjadi lebih mudah dan dapat menyebar secara internasional. Mengunduh konten bajakan di Internet tidaklah sulit, dan Cooper dan Harrison (2015) menyimpulkan bahwa proses mengunduh konten bajakan di Internet dapat diselesaikan dalam waktu kurang dari satu jam satu menit.

3.2.5. Konflik menyinggung SARA

Secara umum, SARA merupakan singkatan dari suku, agama, ras, dan antar golongan. Bahasan mengenai SARA ini menjadi hal sensitif di Indonesia. Dengan berkembangnya teknologi ini, media sosial menjadi sarana untuk menyebar segala informasi, tidak menutup kemungkinan bahwa banyaknya postingan SARA dapat diunggah oleh sebagian orang. Postingan SARA merupakan postingan informasi atau penyebaran informasi yang isinya menyinggung hal hal yang berkaitan dengan SARA. Penyebaran informasi yang berkaitan dengan SARA ini dapat menimbulkan perpecahan antar masyarakat terutama bagi yang tidak dapat menyaring informasi dengan baik (Purnamasari et al., 2018).

3.3. Faktor Penyebab terjadinya konflik media sosial

3.3.1. Prasangka Negatif

Prasangka berarti mengambil keputusan sebelum fakta yang relevan tentang subjek diketahui. Menurut John E. Farley, prasangka terbagi dalam tiga kategori:

- a. kategori kognitif berkaitan dengan apa yang dianggap benar.
- b. Kategori afektif mengacu pada apa yang Anda sukai dan apa yang tidak Anda sukai.
- c. Kategori konatif mengacu pada kecenderungan perilaku seseorang.

Prasangka Negatif merupakan Suatu sikap mental negatif dimana seseorang cenderung berasumsi buruk atau negatif terhadap niat atau tindakan orang lain tanpa alasan yang kuat. Prasangka Negatif erat kaitannya dengan perasaan tidak suka terhadap orang lain atau suatu kelompok, sehingga pada kondisi ini dapat mendorong seseorang yang berprasangka negatif melontarkan ujaran kebencian tanpa memikirkan perasaan dan dampak dari target yang dituju.

3.3.2. Penyebaran Informasi yang Terlalu Cepat

Sosial media saat ini telah populer penggunaannya dikalangan anak muda, Aplikasi ini banyak digunakan di kalangan anak muda dan saat ini sepertinya sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari smartphone. Keberadaan perangkat digital (smartphone) dan akses internet yang terjangkau membuat informasi tersedia dengan cepat dan mudah bagi berbagai kelompok masyarakat. Namun, dari sekian banyaknya pengguna sosial media, Hanya sedikit pengguna yang mengetahui apakah informasi yang mereka terima dan bagikan adalah informasi faktual atau sebenarnya informasi yang menyesatkan dan salah (misinformasi). Namun, sejumlah besar pengguna meyakini informasi tersebut benar dan segera menyebarkannya ke pengguna lain tanpa membaca keseluruhan konten untuk selanjutnya diklik dan share. Ada beberapa kasus yang memberitahukan bahwa membaca informasi di internet menyebabkan mereka kehilangan konsentrasi, itu disebabkan karena terlalu banyak informasi yang sangat banyak yang perlu diketahui juga akibat penyebaran informasi yang terlalu cepat. Hal ini dapat mengakibatkan keterlambatan fokus dalam memahami isi informasi yang dikomunikasikan. Padahal, diperlukan konsentrasi yang sangat mendalam jika seorang pembaca ingin memahami pesan atau isi teks yang dibacanya. Jika tidak, akan sulit menyampaikan informasi yang ingin disampaikan pengirim kepada pembaca. Oleh karena itu, hal ini dapat menjadi potensi kelemahan ketika informasi menyebar terlalu cepat.

3.3.3. Tidak Ada Batasan dalam Menggunakan Media Sosial

Media sosial menghapus batasan batasan dalam bersosialisasi. Melalui media sosial seseorang dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Akibat tidak ada batasan dalam menggunakan media sosial dapat berdampak buruk pada dunia virtual. Ada beberapa batasan yang perlu diterapkan dalam menggunakan media sosial:

a. Batasan waktu

Media sosial sepertinya sudah menjadi sebuah candu bagi masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Mereka tidak melewatkan satu hari pun tanpa membuka media sosial, bahkan mereka selalu menggunakan smartphone hampir 24 jam sehari.

Akibat dari tidak adanya batasan waktu, ternyata bukan hanya remaja saja yang menjadi candu, anak kecil juga bahkan sudah kecanduan bermain game dan membuka media sosial yang seharusnya anak kecil belum diperkenankan untuk menonton sebagian konten.

Oleh karena itu, kita perlu menetapkan berapa waktu yang Anda habiskan di media sosial setiap hari, atau kapan "waktu media sosial" harian Anda (misalnya, saat istirahat makan siang atau sepulang kerja). Selain itu, Anda dapat menetapkan aturan untuk tidak memeriksa media sosial pada waktu-waktu tertentu. Beberapa aplikasi dapat membantu Anda mengatur batas waktu ini dengan lebih disiplin

b. Batasan Konten

Dengan membatasi konten yang dapat diakses di media sosial. Misalnya, berhenti mengikuti akun yang kontroversial dan tidak melakukan apa pun selain menyebarkan kebencian, mengaktifkan mute atau memblokir akun yang menurut Anda sangat mengganggu, atau berhenti mengikuti akun yang sering diunggah membuat Anda tidak nyaman juga bisa dilakukan.

c. Batasan Ruang

Selain batasan waktu, Anda juga perlu memperhatikan penggunaan handphone yang tak mengenal tempat. Oleh karena itu, kita juga harus menerapkan mengenai tempat-tempat tertentu di mana kamu membatasi diri sendiri untuk menggunakan media sosial, seperti tempat tidur atau meja makan. Bisa juga dengan membatasi diri kamu untuk tidak bermain handphone saat sedang bercengkerama dengan keluarga (di ruang apa pun) atau saat bertemu dan mengobrol dengan teman (meskipun itu dilakukan di luar rumah) sehingga membuat perhatian kamu lebih terfokus kepada mereka.

3.3.4. Sulitnya Menyaring Informasi

Dalam era digital yang semakin maju, media sosial telah menjadi sumber informasi penting bagi banyak orang. Saat ini, informasi merupakan komoditas yang “murah” dan mudah didapat. Informasi di internet mudah ditemukan melalui Google dan media sosial. Bahkan nomor yang tersedia di Internet mungkin tidak memerlukan pencarian apa pun. Namun, menyaring informasi di media sosial bisa menjadi sulit karena:

- a. Banyaknya informasi yang tidak terverifikasi: Banyak informasi yang dibagikan di media sosial tidak melalui proses verifikasi yang ketat seperti yang dilakukan oleh media arus utama. Informasi yang tidak terverifikasi ini bisa menyesatkan dan membingungkan pembaca.
- b. Keterbatasan karakter: Beberapa platform media sosial memiliki batasan karakter, seperti Twitter, yang membuat sulit untuk menyajikan informasi secara lengkap dan akurat. Hal ini bisa menyebabkan informasi yang disajikan menjadi tidak jelas atau terdistorsi.
- c. Kemampuan untuk memilih sumber informasi sendiri: Pengguna media sosial dapat memilih sumber informasi yang mereka ikuti. Hal ini bisa menyebabkan pengguna terjebak dalam gelembung informasi di mana mereka hanya menerima informasi yang sejalan dengan pandangan mereka sendiri.
- d. Penyebaran informasi yang cepat: Informasi di media sosial dapat menyebar dengan cepat dan luas. Hal ini bisa menyebabkan informasi yang salah atau tidak akurat menjadi viral sebelum ada kesempatan untuk memverifikasinya.

3.3.5. Rendahnya Etika Bermedia Sosial

Etika bermedia sosial adalah seperangkat aturan dan nilai yang mengatur perilaku pengguna dalam berinteraksi di platform media sosial. Sayangnya, rendahnya etika bermedia sosial masih menjadi masalah di

masyarakat. Berikut adalah beberapa alasan mengapa etika bermedia sosial rendah:

- a. Keterbatasan waktu dan tempat: Di era digital, komunikasi dapat dilakukan secara bebas tanpa batasan waktu dan tempat. Hal ini menyebabkan banyak hal terabaikan, termasuk nilai-nilai budaya Indonesia seperti keramahan dan kesopanan.
- b. Kurangnya pemahaman tentang etika: Banyak pengguna media sosial yang belum memahami betul tentang etika bermedia sosial. Mereka mungkin tidak menyadari bahwa tindakan mereka dapat merugikan orang lain atau melanggar aturan yang berlaku.
- c. Kurangnya rasa tanggung jawab: Beberapa pengguna media sosial mungkin tidak merasa bertanggung jawab atas tindakan mereka di dunia maya. Mereka mungkin berpikir bahwa karena mereka tidak bertemu secara langsung dengan orang lain, mereka bebas melakukan apapun yang mereka inginkan.
- d. Kurangnya pengawasan: Media sosial sering kali tidak memiliki pengawasan yang ketat, sehingga memungkinkan penyebaran konten yang tidak pantas atau melanggar hukum. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku pengguna media sosial, terutama jika mereka terpapar dengan konten negatif secara terus-menerus.
- e. Kurangnya edukasi: Banyak orang yang belum mendapatkan edukasi tentang pentingnya etika bermedia sosial. Mereka mungkin tidak menyadari bahwa tindakan mereka di dunia maya dapat memiliki konsekuensi yang serius, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi orang lain.

Untuk meningkatkan etika bermedia sosial, diperlukan upaya dari berbagai pihak, termasuk individu, keluarga, sekolah, dan pemerintah. Edukasi tentang pentingnya etika bermedia sosial harus diberikan kepada semua orang, terutama kepada generasi muda yang lebih rentan terhadap pengaruh negatif media sosial. Selain itu, pengguna media sosial juga perlu lebih bertanggung jawab dalam menggunakan platform tersebut, dengan menghindari penyebaran konten negatif, hoaks, dan ujaran kebencian, serta menjaga sopan santun dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi semua orang, tanpa merugikan siapapun.

3.4. Penyelesaian Konflik Media Sosial

3.4.1. Penggunaan Bahasa yang bijak dalam bermedia sosial

Penggunaan bahasa di media sosial belakangan ini menjadi permasalahan bagi para ahli bahasa. Hal ini disebabkan oleh pengaruh media sosial, dan penerapan media sosial tidak berkaitan dengan standar tata bahasa yang telah ditetapkan sehingga dianggap tidak sesuai dengan perkembangan bahasa nasional masing-masing negara karena penerapannya tidak merujuk pada tata bahasa baku yang telah ditentukan. Maraknya bahasa yang dikenal dengan istilah “gaul” di kalangan remaja ini telah menurunkan nilai bahasa Indonesia. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa ciptaan kaum milenial atau penggunaan langsung bahasa asing. Faktanya tidak sedikit masyarakat Indonesia yang masih belum menggunakan bahasa yang baik dalam bermedia sosial. sebagai contoh masih banyak ditemukan komentar-komentar negatif

yang merujuk kepada perundungan, penyimpangan SARA, bahkan kekerasan seksual secara verbal. Sering kali masalah kecil yang muncul dalam dunia maya dapat menjadi besar karena dianggap serius. Oleh karenanya perlu adanya perhatian khusus akan hal ini, karena jika dibiarkan secara terus menerus akan memecah kedamaian masyarakat di dunia nyata (Siti Rokhayah, 2021).

3.4.2. Batasi penyebaran SARA

Banyaknya postingan SARA yang muncul dalam media sosial dapat menyebabkan konflik yang berujung dengan adanya perpecahan sehingga hal ini haruslah diatasi. Setiap orang haruslah mempunyai rasa saling menghargai, menghormati atas banyaknya perbedaan di Indonesia. Di media sosial, setiap orang mempunyai cara yang berbeda untuk mengatasi postingan SARA dari media sosial masing-masing seperti mengabaikan postingan, membatasi untuk melihat konten orang yang selalu menyebarkan postingan SARA, adapun juga orang yang akan menasehati pemilik akun yang menyebarkan postingan SARA. Dengan memahami SARA dan mengambil langkah untuk mencegah terjadinya konflik, kita dapat berkontribusi dalam menjaga keharmonisan dan perdamaian antar masyarakat. (Siti Rokhayah, 2021).

3.4.3. Periksa kembali kebenaran berita

Seperti diketahui, misinformasi (disinformasi) dapat disebarkan melalui informasi palsu, dan terlebih lagi, sumber informasi tidak mencari sumber informasi yang lebih dapat dipercaya dan dipahami. Meski terkesan sepele, namun pengguna media sosial diimbau untuk lebih berhati-hati dalam mengirim dan menerima informasi.

3.4.4. Menghargai hasil karya orang lain

Selain menjadi tempat untuk berkomunikasi, media sosial kini menjadi wadah kreativitas, khususnya bagi para content kreator yang menunjukkan karyanya. Namun ternyata ada berbagai permasalahan yang muncul dan sangat mengganggu para content kreator diantaranya masalah pembajakan, plagiarisme, boikot terhadap suatu karya. Alangkah baiknya kita saling menghargai karya yang dibuat oleh orang lain. Namun dalam menghargai karya orang lain pun kita harus memiliki etika, Berikut etika dalam menghargai karya orang lain

- a. Berikan komentar sewajarnya, jika merasa konten itu bagus, berikan apresiasi, jika merasa konten itu masih kurang bagus mungkin kita bisa dengan memberikan kritik yang membangun
- b. Meminta izin kepada konten kreator jika ingin memakai karyanya
- c. Tidak menjiplak karya orang lain sehingga terlihat seperti karya sendiri

3.4.5 Penyebaran konten positif untuk meningkatkan literasi

digital sehingga terciptanya perdamaian

Penyebaran konten positif dapat membantu meningkatkan literasi digital dan menciptakan perdamaian di media sosial. Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara produktif, cerdas, dan bijaksana. Hal ini mencakup kemampuan untuk menemukan, memanipulasi, mengevaluasi, mengeksploitasi, menciptakan, dan menggunakan teknologi digital secara tepat untuk tujuan yang dimaksudkan.

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ide untuk menyebarkan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital masih belum dipahami dengan baik di kalangan anak muda. Konten positif adalah konten yang informatif, inspiratif, dan bermanfaat, serta memiliki tingkat volume dan popularitas yang lebih rendah dibandingkan konten negatif. Literasi digital yang baik dapat membawa dampak positif bagi pengguna media sosial, sementara literasi digital yang buruk dapat memberikan dampak negatif. Oleh karena itu, mendukung kegiatan yang meningkatkan literasi digital dan memviralkan konten positif di media sosial dapat membantu menciptakan perdamaian. Dalam perkembangannya, literasi digital di Indonesia terus membaik, namun tidak semua informasi yang tersebar di internet positif. Gerakan nasional literasi digital diharapkan dapat mendorong lebih banyak konten positif di media sosial.

4. Kesimpulan

Tujuan utama media sosial diciptakan adalah untuk mempermudah manusia. Namun, disisi lain media sosial juga masih memberikan dampak yang kurang baik bagi penggunaannya. Media sosial dapat menciptakan ruang baru yang mengakibatkan pada kesenjangan antara pengguna media sosial. Sebenarnya media sosial dapat menciptakan komunitas yang saling terhubung, tetapi malah menciptakan konflik karena banyaknya pengguna berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki pemikiran yang sama, sehingga memperburuk perbedaan narasi dan perpecahan masyarakat. Hal ini juga dapat menjadi tempat berkembangnya ujaran kebencian. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat, media sosial telah menimbulkan tantangan baru dalam memulai dan mempertahankan perdamaian. Banyak pihak yang menggunakan media sosial untuk membocorkan informasi, menyebarkan informasi yang salah, membuat perpecahan, kebencian, dan kekerasan. Setelah ditelaah, konflik konflik di media sosial rata rata mengancam perdamaian di suatu masyarakat, Namun tidak dipungkiri bahwa media sosial juga bisa menjadi salah sarana untuk kita menjalin perdamaian melalui berkomunikasi secara virtual. Hal itu bisa terwujud apabila kita memiliki etika dalam bermedia sosial, dengan etika yang baik maka media sosial akan jadi tempat yang positif begitu pula sebaliknya dengan etika yang buruk media sosial dapat mengancam perdamaian kita. Sebagai generasi muda yang paham akan dampak buruk media sosial, sepatutnya kita memberikan contoh menggunakan media sosial menjadi tempat yang bermanfaat yang dapat menjalin perdamaian antar sesama bukannya malah memecah perdamaian sesama.

Referensi

- Andu, C. P. (2018). Efek Postingan SARA di Media Sosial Terhadap Pertemanan. *KRITIS: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin*, 1-10.
- Ayu, Purwaningsih. (2019). Menggunakan Media Sosial Sebagai Pesan Perdamaian. Diambil dari <https://www.dw.com/id/tokoh-spiritual-dan-akademisimenggunakan-media-sosial-sebagai-pesan-perdamaian/a-49455298>. Diakses pada 25 Oktober 2023.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157. Diakses pada 29 September 2023.

- Dita Mey, Indryany. (2022). Penggunaan Bahasa dalam Media Sosial di Kalangan Remaja. Diambil dari <https://www.kompasiana.com/ditameyindryany3554/6388bcebe371325b81466df2/penggunaan-bahasa-dalam-media-sosial-di-kalangan-remaja>. Diakses pada 28 September 2023.
- doni003. (2022). Literasi Digital Masyarakat Indonesia Membaik. Diambil dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39858/literasi-digital-masyarakat-indonesia-membaik/0/artikel>. Diakses pada 29 september 2023.
- Faizin, T. (2014). Pengaruh Media Terhadap Kedamaian Masyarakat. *Jurnal An-nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta*, 1(1), 49-70.
- Fernan, R. (2019). Medsos Harus Digunakan Untuk Jaga Persatuan di Dunia Maya. Diambil dari <https://news.republika.co.id/berita/ptrao1291/medsos-harus-digunakan-untuk-jaga-persatuan-di-dunia-maya>. Diakses pada 27 September 2023.
- Guritno, Tatang. (2021). Ini Kemungkinan Penyebab Rendahnya Etika Bersosial Media Netizen Indonesia. Diambil dari <https://nasional.kompas.com/read/2021/04/14/16520561/ini-kemungkinan-penyebabrendahnya-etika-bersosial-media-netizen-indonesia>. Diakses pada 28 September 2023.
- Jadid, Jadid. (2020). Memahami Etika Media Sosial untuk Perdamaian Dunia. Diambil dari <https://kumparan.com/jadid-jadid/memahami-etika-media-sosial-untukperdamaian-dunia-1uhV50pCf4U> Diakses pada 27 September 2023.
- Meit. (2019). Ajak Anak Muda Gunakan Bahasa Indonesia di Media Sosial. Diambil dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/22469/selasabahasa-ajak-anakmuda-gunakan-bahasa-indonesia-di-media-sosial/0/sorotan_media. Diakses pada 28 September 2023.
- MUNG, M. P., & Sos, S. (2018). Jurnal: ETIKA KOMUNIKASI VERBAL DALAM PENULISAN BERITA DI MEDIA ONLINE. *Jurnal Citra*, 6(1), 1-11.
- Nukman Luthfie. (2016). Menyaring Informasi di Media Sosial. Diambil dari <https://Tirto.Id/Menyaring-Informasi-Di-Media-Sosial-B1np,1-2> diakses pada 28 September 2023.
- Nurul Fatmawati. (2021). Pengaruh Positif dan Negatif Media Sosial Terhadap Masyarakat. Diambil dari <https://www.Djkn.Kemenkeu.Go.Id/Kpknl-Semarang/Baca-Artikel/14366/Pengaruh-Positif-Dan-Negatif-Media-Sosial-Terhadap-Masyarakat.Html,1-3> diakses pada 29 September 2023.

- Putri, O. A., & Hariyanti, S. (2022). Peran Media Sosial Dalam Pembelajaran Organisasi Dan Manajemen Krisis: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *Proceedings of Islamic Economics, Business, and Philanthropy*, 1(2), 680-707
- Putri, Vanya Karunia Mulia. Literasi Digital: Pengertian, Prinsip, Manfaat, Tantangan dan Contoh. Diambil dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/15/142539669/literasi-digital-pengertian-prinsip-manfaat-tantangan-dan-contoh>. Diakses pada 29 september 2023.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31-43.
- Siti Rokhayah. (2021). Etika Bermedia Sosial. Diambil dari <https://www.Djkn.Kemenkeu.Go.Id/Kpknl-Pekalongan/Baca-Artikel/Etika-Bermedia-Sosial.Html>, 1-2. diakses pada 29 September 2023.
- Susilo, Nina. (2021). Menjaga Kebebasan Sipil, Mendorong Literasi Digital. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2021/07/05/menjaga-kebebasan-sipil-mendorong-literasi-digital>. Diakses pada 29 september 2023.
- Wicaksono, A. P., & Urumsah, D. (2017). Perilaku pembajakan produk digital: cerita dari mahasiswa di yogyakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 22-42.
- Zupaldry, Eky. (2023). Media Sosial: Sarana Rele-FUN untuk Memviralkan Perdamaian. Diambil dari <https://sohib.indonesiabaik.id/article/media-sosial-sarana-rele-fun-untuk-memviralkan-perdamaian-YAwHf>. Diakses pada 30 september 2023.