

## Literasi Digital dalam Menanggulangi Perundungan Siber di Dunia Olahraga

Jufadli Rachmad Dasar, Yadi Supriadi\*

*Prodi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 11/2/2023

Revised : 25/6/2023

Published : 15/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 31-38

Terbitan : Juli 2023

### ABSTRAK

Sebagai seorang selebritas di bidang olahraga, atlet biasanya menggunakan media sosial untuk menjaga hubungan dengan para penggemarnya. Namun tak jarang seorang atlet mengalami perundungan, tak jarang akun media sosial milik atlet maupun klub sepak bola dibanjiri oleh komentar-komentar pedas bahkan cacian. Cacian tersebut berdampak buruk pada mental hingga performa atlet maupun pelaku perundungan itu sendiri. Sebagai salah satu tim dengan basis supporter terbesar di Indonesia, akun media sosial milik manajemen maupun para pemain Persib tentunya tak terlepas dari kritikan. Beberapa dari kritikan tersebut bahkan mengarah pada perundungan siber. Penelitian membahas terkait upaya literasi digital yang dilakukan oleh klub sepak bola Persib Bandung terkait kasus perundungan siber di dunia olahraga. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan analisis studi kasus dengan mewawancarai sejumlah narasumber. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa upaya literasi digital yang dilakukan Media Persib dipengaruhi oleh berbagai tekanan dan komentar negatif yang diterima oleh klub, didasari oleh visi Persib dalam membentuk mental suporternya, serta pandangan bahwa Persib sebagai platform yang dapat digunakan untuk yang dapat digunakan untuk mengedukasi serta membangun masyarakat melalui pembangunan karakter.

**Kata Kunci :** Literasi Digital; Media Digital; Perundungan Siber.

### ABSTRACT

As a celebrity in sports, athletes usually use social media to maintain relationships with their fans. But it's not uncommon for an athlete to experience bullying, not infrequently social media accounts belonging to athletes and football clubs are flooded with scathing comments and even insults. This insult has a negative impact on the mentality and performance of athletes and the perpetrators of bullying themselves. As one of the teams with the largest supporter base in Indonesia, Persib's management and players' social media accounts are certainly not free from criticism. Some of these criticisms even lead to cyberbullying. The research discusses digital literacy efforts carried out by the Persib Bandung football club regarding cases of cyber bullying in the world of sports. The research was conducted using a case study analysis approach by interviewing. The research results show that the digital literacy efforts carried out by Persib Media are influenced by various pressures and negative comments received by the club, based on Persib's vision in shaping the mentality of its supporters, as well as the view that Persib is a platform that can be used to educate and build society. through character development.

**Keywords :** Digital Literacy; Digital Media; Cyberbullying.

© 2023 Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

Persib merupakan salah satu klub sepak bola tertua di Indonesia. Persib didirikan pada tahun 1933 sebagai penggabungan dari beberapa klub sepak bola yang berbasis di Bandung. Sebagai klub sepak bola yang bermarkas di Bandung, Persib menjadi kebanggaan warga Bandung serta beberapa daerah di Provinsi Jawa Barat. Dilansir dari Bola.net, Direktur Persib Bandung mengatakan jika saat ini Persib memiliki 22 juta supporter. Basis supporter yang cukup besar tersebut membuat Persib tak lepas dari pengaruh supporter. Terlebih, Persib memiliki penggemar cukup fanatik yang sejak dulu dikenal berani melayangkan kritikan-kritikan pedas terhadap para punggawanya (Muhamamd Falah Ramadhan and Askurifai Askurifai 2021).

Pesatnya perkembangan teknologi dalam komunikasi, serta meningkatnya penggunaan media digital sebagai komunikasi antara klub dan supporter membuka ruang baru kritikan-kritikan pedas tersebut. Sehingga baik akun media sosial Persib yang dikelola oleh PT. Persib Bandung Bermartabat maupun akun media sosial pribadi para atlet tak lepas dari kritik dari para penggemarnya yang mengharapkan hasil positif dari tim kesayangannya. Sehingga perilaku seperti negatif seperti perundungan yang dialami oleh para atlet Tim tak terhindarkan (Rakhmat 2017).

Aksi perundungan siber sangat sering dikaitkan dengan kurangnya literasi digital pengguna media sosial. Literasi digital sendiri didefinisikan sebagai kesadaran, sikap, dan kemampuan individu guna memanfaatkan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, menciptakan pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, serta berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu (Martin, dalam Restianti Anjani, 2018: 78).

Upaya edukasi Literasi digital dalam menanggulangi perundungan siber sendiri dapat dilakukan dengan berbagai macam cara sendiri dapat dilakukan memproduksi dokumen hardcopy ke dalam format digital, memproduksi klip video dengan menggabungkan gambar dan materi audio, dan menulis daring melalui blog atau Facebook (Tesa Gita Rinanda and Fatmawati Moekahar 2022).

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif (Rakhmawati et al. 2021). Dalam penelitian ini metode penelitian kualitatif dipilih sehingga peneliti berusaha fakta secara mendalam yang akan dilakukan peneliti melalui pengumpulan data dengan cara observasi, analisis dokumen, serta wawancara (Sugiyono 2017). Penelitian juga tidak dimaksudkan untuk menguji suatu teori hipotesa maupun melainkan berusaha mendapatkan pemahaman secara mendalam terkait peristiwa yang diteliti serta keputusan-keputusan yang diambil oleh subjek penelitian. Sehingga peneliti menilai kualitatif sebagai metode yang cocok untuk penelitian ini (Hamdi, Bahruddin, and Anas 2014).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tipe studi kasus tunggal holistik. Tipe studi kasus tunggal holistik dipilih karena pada penelitian ini hanya terdapat satu permasalahan yakni upaya literasi digital yang dilakukan klub sepak bola Persib Bandung.

## C. Hasil dan Pembahasan

Upaya literasi digital dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga dilakukan dengan membuat tulisan, video, serta poster digital yang diunggah di akun media sosialnya. Upaya literasi digital yang dilakukan Media Persib dalam menanggulangi perundungan dipengaruhi oleh berbagai tekanan dan komentar negatif yang diterima oleh klub, pemain, serta pelatih. Yang dilakukan Media Persib ialah turut menyuarakan pandangannya terhadap kasus perundungan siber yang terjadi dengan skala yang lebih besar, yakni dengan merespon kasus perundungan siber yang dialami Marcus Rashford, Bukayo Saka, dan Jadon Sancho pasca final Euro 2020 lalu. Media Persib menggunakan momen tersebut untuk mengedukasi khalayaknya terkait kasus perundungan siber di dunia olahraga (Kurniawati and Baroroh 2016).

Sebuah tulisan berjudul "Menyikapi Online Abuse di Dunia Olahraga" diunggah pada 14 November 2021 di akun media sosial LinkedIn Media Persib. Tulisan berisikan sikap persib terhadap online abuse di dunia olahraga. Dalam tulisan tersebut Persib juga mengungkapkan kekecewaannya atas aksi-aksi perundungan yang terjadi terhadap para atlet dengan memaparkan argumen-argumen mengenai mengapa dan

bagaimana perundungan dapat terjadi serta dampak negatif yang diakibatkan oleh perundungan siber berdasarkan kasus-kasus perundungan siber yang sebelumnya pernah terjadi di dunia olahraga.

Lalu upaya literasi digital lainnya yang pernah dilakukan Media Persib dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga ialah memposting poster digital. Poster-poster digital tersebut diposting dalam beberapa kampanye yang berbeda. Sebanyak dua Poster digital diposting melalui akun sosial media Instagram, Facebook, Twitter Media Persib pada tanggal 14 September dan 16 September 2021.

Poster-poster tersebut merupakan bagian dari launching Jersey alternate Persib untuk musim 2021/2022. Sesuai keterangan dari pihak Media Persib jersey tersebut merupakan bentuk penghormatan terhadap berbagai pihak yang terkena dampak dari Pandemi Covid-19. Launching jersey tersebut juga sekaligus menjadi lanjutan dari kampanye terhadap kekerasan yang terjadi secara online di dunia olahraga. Isu-isu tersebut mereka balut dalam jersey bersamaan dengan isu-isu rasisme, kekerasan terhadap wanita dan lainnya (Romli 2012).

Selanjutnya sebanyak 2 Poster 1 Video diunggah di media sosial Persib pada April 2021 dan bulan Oktober 2022. Pengunggahan poster tersebut diposting beberapa hari sebelum laga Persib melawan Persija. Ini menjadi salah satu upaya persib dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga, pasalnya laga Persib melawan Persija merupakan laga yang cenderung panas dan serta memiliki potensi terjadinya perundungan siber baik terhadap suporter, klub, maupun pemain Persija. Postingan poster digital berisikan kutipan kata-kata pemain serta staf pelatih Persib terkait pandangan mereka atas rivalitas antara Persib dan Persija.

Selanjutnya literasi digital yang dilakukan Media Persib dalam menanggulangi perundungan siber memiliki beberapa kesamaan dengan konsep yang tertera dalam Model literasi digital yang dibuat oleh Koinfo, Siberkreasi, dan Japelidi, yakni mencakup dimensi Digital Ethics, Digital Culture, Digital Skills dan Digital Safety.

Permasalahan yang dihadapi dalam dimensi ini adalah konten negatif seperti fitnah, pornografi, penipuan, hoaks, serta perundungan. Sehingga menjadi segala upaya serta komoetensi yang dilakukan dalam mencegah serta menanggulangi perundungan siber menjadi hal yang penting dalam dimensi ini, baik dalam level pemahaman hingga penerapan. Digital ethics meliputi pemahaman terkait perilaku-perilaku digital yang sesuai dengan netiquette, pemahaman terkait konten-konten negatif yang tersebar di media digital serta mengenai interaksi, partisipasi, kolaborasi, dan transaksi di media digital yang sesuai dengan kaidah etika dan peraturan yang ada.

Selanjutnya Digital ethics tidak hanya berkaitan dengan pemahaman serta menghindari perilaku-perilaku yang bertentangan dengan etiquette melainkan juga dengan turut berpartisipasi memproduksi konten negatif yang ada di dunia digital, salah satunya perundungan siber. Hal itu disebut sebagai partisipasi positif di dunia digital. Dalam Kusumastuti F. Dkk (2021:63) Partisipasi positif di ruang digital diartikan sebagai suatu proses terlibat aktif dalam berbagi data serta informasi yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain yang berujung pada pembuatan konten positif untuk menggerakkan lingkungan sekitar.

Unggahan-unggahan tersebut merupakan wujud partisipasi positif Media Persib di dunia digital dengan menciptakan konten positif dengan tujuan menggerakkan lingkungan sekitar, dalam hal ini mengajak serta mengedukasi khalayaknya agar tidak melakukan perundungan siber. Melalui unggahan tersebut Media Persib menggunakan influensya sebagai Media Resmi milik Klub olahraga terhadap para pengikutnya dalam memerangi konten negatif yang ada di dunia digital.

Selanjutnya kompetensi lain dalam cakupan Digital Ethics ialah Kolaborasi positif di dunia digital. Kolaborasi positif di dunia digital diartikan sebagai proses kerjasama antar sesama pengguna dalam memecahkan masalah bersama (Mongolio 2020, dalam Kusumastuti F. Dkk 2021:63). Kolaborasi ini dapat dilakukan dengan pembentukan kerjasama antar berbagai pihak yang memiliki minat, fokus, maupun permasalahan yang sama sehingga upaya literasi digital tidak hanya dilakukan secara terpisah, sendiri-sendiri, dan dapat mencakup dan memengaruhi khalayak yang lebih luas.

Tentunya Persib bukanlah satu-satunya klub sepak bola di Indonesia, lalu sepak bola juga bukanlah satu-satunya olahraga yang populer di Indonesia, sehingga dengan demikian pemain-pemain, pelatih, staf, dan manajemen Persib bukanlah satu-satunya pihak yang terkena dampak baik secara langsung maupun tidak langsung dari perundungan siber di dunia olahraga. Berbagai pihak lain baik itu klub sepak bola maupun atlet dari olahraga lainnya juga turut merasakan dampak dari perundungan siber, sehingga kolaborasi antar

berbagai pihak terkhusus di bidang olahraga menjadi hal yang dirasa penting dalam menyelesaikan permasalahan ini. Kolaborasi tersebut dapat dilakukan baik dengan bentuk kampanye anti perundungan maupun dengan pengadaan beberapa konten digital yang diunggah secara kolektif dan berkala oleh berbagai pihak yang memiliki visi yang sama yakni menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga.

Salah satu contoh kolaborasi positif yang pernah dilakukan di Indonesia ialah oleh Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo), Aliansi Jurnalis Independen (AJI), dan Asosiasi Media Siber Indonesia (AMSI) dengan didukung oleh Google News Initiative, Internews, dan FirsDraft yang melakukan kolaborasi guna menghadapi berbagai hoaks yang muncul selama Pemilihan Umum Serentak di tahun 2018 dengan meluncurkan website verifikasi fakta bernama cekfakta.com.

Hal serupa juga dilakukan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) yang melakukan serangkaian kampanye dengan tajuk Kampanye Japelidi Lawan Hoaks Covid-19 yang dilakukan dimulai pada Maret 2020 lalu sebagai upaya dalam memerangi hoaks-soaks yang beredar selama Pandemi Covid-19. Japelidi sendiri merupakan komunitas yang terbentuk sebagai bentuk kolaborasi positif di ruang digital. Japelidi terdiri dari anggota-anggota yang memiliki konsen pada isu-isu terkait literasi digital, diantaranya ialah dosen, peneliti, serta pegiat literasi digital.

Kolaborasi dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga ini sebetulnya sempat menjadi salah satu opsi yang disadari Manajemen Persib. Dalam sesi wawancara dengan Vice Presiden Commercial Persib, Gabriela Witdarmono disebutkan bahwa ada keinginan pribadi baginya untuk bekerjasama dengan berbagai pihak baik supporter maupun pegiat literasi digital serta pegiat perundungan siber dalam memerangi kekerasan yang ada di dunia digital atau online abuse di dunia olahraga. Namun Gabriella menjelaskan bahwa perlu ada perencanaan lebih matang terkait hal tersebut serta banyak hal lain yang masih perlu diprioritaskan pihak manajemen Persib guna menjaga agar klub tetap stabil sebelum kemudian merealisasikan keinginan tersebut. Meski demikian tidak menutup kemungkinan bahwa hal tersebut akan direalisasikan di masa yang akan datang.

Digital culture meliputi internalisasi nilai-nilai Pancasila serta bhineka tunggal ika, digitalisasi kebudayaan, serta hak-hak digital. Salah satu indikator utama dalam digital culture ialah bahwa ketika seorang individu memasuki era digital, ia secara otomatis telah menjadi warga digital. Keanggotaan digital tersebut membuat ia terikat dengan seperangkat tanggung jawab serta hak yang ia miliki sebagai warga digital. Kurangnya pemahaman akan digital culture dapat memunculkan pelanggaran terhadap hak digital warga.

Indonesia merupakan negara majemuk yang memiliki beragam suku bangsa bahasa serta agama. Nilai-nilai budaya yang beragam tersebut diikat dalam Pancasila serta bhineka tunggal ika. Oleh karena itu pengamalan nilai-nilai Pancasila serta bhineka tunggal ika menjadi tolok ukur digital culture dalam literasi digital. Nilai-nilai Pancasila dalam berwarganegara secara digital tercermin oleh kegiatan yang dilakukan Media Persib melalui upayanya dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga. Sikap yang diambil Media Persib dalam menanggulangi perundungan mencerminkan sila kedua dalam Pancasila yakni kemanusiaan yang adil dan beradab.

Perundungan sendiri merupakan perilaku yang berlawanan dengan sila kedua Pancasila. Nilai dasar dalam sila kedua ialah kesetaraan, dalam artian bahwa semua manusia harus memperlakukan manusia lainnya secara setara, tidak berperilaku seperti “Tuhan”, yang merasa memiliki hak atas hidup orang lain sehingga memperlakukan manusia lainnya secara semena-mena. Pada dasarnya perundungan merupakan bentuk penindasan terhadap orang lain. Perundungan melibatkan dominasi pelaku atas korban untuk mencapai tujuan tertentu, baik sekadar kepuasan pribadi ataupun tujuan lainnya. Dalam upaya pemenuhan tujuan tersebut pelaku juga dapat melakukan teror berisi ancaman atas keselamatan korban, seruan negatif yang mampu membuat banyak orang membenci atau menghujat korban, juga penghinaan yang dapat mencemarkan nama baik korban. Hal-hal tersebut menempatkan korban korban di posisi yang lebih rendah dibandingkan dengan pelaku atau bahkan lebih rendah dibandingkan warga digital lainnya. Perilaku-perilaku tersebut tidak mencerminkan nilai kesetaraan yang terkandung dalam Pancasila sebagai panutan budaya digital di Indonesia.

Dalam konteks ini yang dilakukan Media Persib adalah dengan turut berpartisipasi menyuarakan pandangannya terhadap perilaku-perilaku yang berlawanan dengan nilai-nilai kesetaraan secara digital melalui poster digital serta tulisan yang mereka unggah di media sosial mereka.

Digital skills merupakan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, serta menggunakan perangkat keras dan piranti lunak Teknologi Informasi Komunikasi serta sistem operasi digital. Dimensi digital skills mencakup pengetahuan dasar mengenai lanskap digital, pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi juga cara penggunaan dan pemilihan data, pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial, serta pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital. Pemahaman mengenai platform digital, dalam konteks ini media sosial, merupakan salah satu cakupan dalam dimensi digital skills. Tujuannya ialah agar karakteristik dari platform tertentu dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Dalam hal ini tujuan yang ingin dicapai Media Persib adalah menyebarkan informasi tentang perundungan siber di dunia olahraga. Hambatan yang mungkin dihadapi ialah respon dari khalayak atas konten edukasi yang mereka coba sampaikan. Dalam hal ini solusi yang mereka ambil ialah pemilihan medium yang mereka pakai dalam menyampaikan pesan tersebut. Media sosial LinkedIn kemudian dipilih karena dianggap sebagai media sosial yang banyak digunakan oleh pengguna dengan tingkat pendidikan lebih tinggi sehingga informasi yang disampaikan dapat disikapi secara lebih bijak oleh pembaca hingga kemudian dapat mempengaruhi sikap pembaca secara luas.

LinkedIn sendiri merupakan media sosial yang dibuat secara khusus untuk menjalin koneksi bisnis. LinkedIn banyak digunakan untuk mencari kerja, serta berjejaring guna memperlancar berbagai kepentingan bisnis. Ini mengindikasikan tingkatan pendidikan dari para pengguna LinkedIn sebagai media sosial yang cenderung diisi oleh pengguna-pengguna dengan memiliki tingkat edukasi tinggi. Data dari databoks.katadata.co.id juga menunjukkan bahwa 58,3% dari pengguna LinkedIn di Indonesia berusia 25-34 tahun. Keputusan yang diambil Media Persib dalam memilih media sosial LinkedIn ini menunjukkan pemahaman serta kecakapan Media Persib dalam memanfaatkan lanskap digital untuk mencapai tujuan tertentu. Digital safety atau keamanan digital berkaitan dengan bagaimana layanan digital dapat digunakan secara aman dan nyaman. Tantangan terkait keamanan digital meliputi data stealing (pencurian data), peretasan, penipuan, juga anonim. Konsep digital safety menekankan pada pengetahuan dasar serta kemampuan pengguna dalam mengaplikasikan fitur proteksi yang ada pada media digital.

Digital safety meliputi pemahaman terkait fitur proteksi perangkat digital, perlindungan data pribadi dan identitas digital, pemahaman mengenai penipuan digital, serta pemahaman mengenai pentingnya melindungi rekam jejak digital.

Di Persib sendiri permasalahan terkait digital safety yang pernah mereka hadapi ialah peretasan akun. Hal ini pernah terjadi kepada pemain Persib Zalnando pada tahun 2019 dan Beckham Putera pada tahun 2020. Penyelesaian dilakukan Media Persib dengan membantu pemain tersebut memulihkan akun pemain tersebut. Content Manajer Media Persib Fajar Rahman menjelaskan bahwa permasalahan dalam pembajakan terhadap akun pemain umumnya terjadi akibat pemain tidak melakukan autentifikasi dua faktor pada akun mereka. Autentifikasi dua faktor atau Two Factor Aitentification (2FA) merupakan fitur keamanan penggunaan sistem digital yang membutuhkan dua faktor identifikasi (Susianto & Yulianto: 2015, dalam Adikara G. J. dkk.). Tujuannya ialah guna memastikan ulang bahwa pihak yang melakukan login benar-benar pihak yang memiliki akun tersebut.

Kejadian ini tentu tidak serta merta dapat dikaitkan dengan aksi perundungan siber, karena belum ada dampak lebih lanjut yang terjadi dari peretasan akun pemain tersebut, meski demikian kejadian ini dapat mengarah kepada perilaku perundungan siber. Terlepas dari berbagai kemungkinan motif dari peretasan yang dialami para pemain Persib, reaksi serta upaya penyelesaian yang dilakukan oleh Media Persib dapat memberikan gambaran terkait bagaimana Media Persib melakukan digital safety dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga.

Digital safety sendiri merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikuasai dalam memerangi konten negatif termasuk perundungan siber. Pasalnya beberapa bentuk perundungan siber memanfaatkan lemahnya keamanan digital korban. Seperti jenis perundungan frapping, di mana pelaku membobol media sosial korban serta mengunggah konten tertentu sehingga seolah-olah perbuatan tersebut dilakukan oleh korban dengan hasil rusaknya citra korban. Selain itu jenis perundungan seperti dissing dan catfishing juga dapat diawali dengan memanfaatkan lemahnya proteksi dari akun media sosial korban, sehingga selanjutnya pelaku dapat mengambil data-data pribadi milik korban yang kemudian akan dijadikan bahan untuk perundungan siber.

Dalam beberapa platform digital fitur proteksi sebetulnya merupakan hal yang sudah tersedia bagi pengguna. Aplikasi-aplikasi maupun situs media sosial, pengirim pesan instan, juga pesan elektronik kini telah dilengkapi dengan fitur-fitur seperti Two-Factor Authentication (2FA) dan One-Time Password (OTP) untuk meminimalisasi pembobolan akun. Kasus digital safety yang dialami Persib membuktikan bahwa permasalahan yang terkadang muncul ialah apakah pengguna mengetahui serta mampu memaksimalkan fitur-fitur yang ada.

Permasalahan digital safety yang dialami oleh Media Persib disebabkan oleh kurangnya pemahaman serta penerapan keamanan digital pemain. Yang dilakukan Media Persib di sini ialah membantu pemain secara langsung serta mengedukasi pemain guna melindungi keamanan dan kenyamanannya dalam melakukan aktivitas digital. Hal lain yang dilakukan Persib dalam menanggulangi permasalahan terkait digital safety ialah dengan berjejaring. Media Persib juga menjalin kerjasama dengan berbagai penyedia platform media digital seperti Google, Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube. Sehingga permasalahan terkait digital safety yang dihadapi oleh pemain maupun klub dapat diatasi dengan efektif.

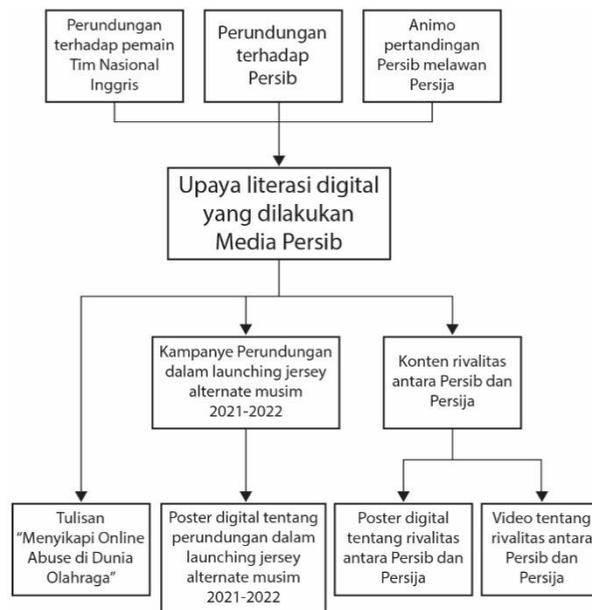
Selanjutnya upaya literasi digital yang dilakukan Media Persib didorong oleh beberapa alasan. Yang pertama ialah visi dari direktur utama Persib Glenn Sugita, yakni sebagai klub profesional yang mampu menciptakan masa depan untuk anak muda Jawa Barat. Menurut Vice President Commercial Persib, Gabriella Witdarmono hal tersebut salah satunya diwujudkan dengan pembentukan mental fans, salah satunya dalam menyikapi perundungan. Mentalitas fans di sini terkait dengan bagaimana fans menyikapi performa tim serta bagaimana fans mengekspresikan perasaannya di media sosial.

Selanjutnya upaya ini juga didorong oleh pandangan dari pihak manajemen bahwa Persib sebagai platform yang dapat digunakan untuk mengedukasi serta membangun masyarakat melalui character development. Hal ini sejalan dengan fungsi media sebagai sarana pendidikan yang disampaikan oleh Effendy bahwa media memiliki fungsi sebagai sarana pendidikan dengan cara penanaman nilai, etika, serta aturan-aturan yang ada kepada khalayaknya (Effendy 2001). Sebagai media yang tersegmentasikan secara khusus pada bidang olahraga sepak bola, Persib telah melaksanakan perannya sebagai media edukasi melalui konten-konten tersebut. Hal ini menjadi penting mengingat khalayak media yang kini cenderung terbagi-bagi ke dalam beberapa pemirsa khusus atau niche.

“Pemirsa khusus dikonseptualisasikan sebagai sejumlah kecil orang yang semuanya memiliki minat yang sama (hobi, pilihan gaya hidup, kebutuhan khusus). pemasar memandang orang-orang dalam ceruk audiens sebagai homogen (semua berbagi minat yang sama), pribadi, dan anggota jaringan sosial di mana mereka terus berinteraksi satu sama lain saat mereka merekomendasikan pesan media dan produk satu sama lain.” (Potter 2011)

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, audiens pun berubah. audiens tidak lagi dapat dipukul rata dan diperlakukan secara sama. Audiens Media dipandang memiliki sekat-sekat terbagi sesuai latar belakang serta minat audiens. Dari konsep tersebut munculah berbagai segmentasi media, salah satunya olahraga. Konsep ini berbeda dengan konsep audiens massa yang meyakini bahwa pesan yang disampaikan dalam media memiliki kekuatan untuk menggerakkan masyarakat luas, konsep niche ini memandang bahwa pentargetan pesan harus spesifik disesuaikan dengan klasifikasi audiens dan tidak semua pesan dapat menarik perhatian audiens, begitu pula pesan terkait literasi digital dalam memerangi konten negatif. Dengan melakukan literasi digital dalam menanggulangi perundungan siber di dunia olahraga Persib telah turut menggaungkan semangat literasi digital dalam memerangi konten negatif dalam ceruk audiens olahraga terkhusus sepak bola.

Hal tersebut dikonfirmasi oleh pihak Manajemen Persib dalam sesi wawancara bersama Gabriella. Ia menyebutkan bahwa upaya literasi digital ini juga didasari oleh konsen pihak manajemen terkait perilaku negatif audiens, tidak hanya dalam ranah sepak bola, tetapi juga dalam hal-hal lain di luar konteks sepak bola seperti kehidupan sosial sehari-hari yang justru ia nilai akan mendatangkan dampak yang lebih masif.



**Gambar 1.** Upaya Literasi Digital

#### D. Kesimpulan

Persib melakukan menanggulangi perundungan, selanjutnya juga dengan menurunkan eksposure pemain yang performanya sedang tidak memuaskan, dan dengan memediasi atau mempertemukan pelaku perundungan dengan korban, siber dengan melakukan literasi digital melalui pengunggahan konten-konten yang berisikan ajakan serta edukasi terkait perundungan siber.

Literasi digital Persib dilakukan dengan memproduksi konten-konten berupa poster digital, video, serta tulisan yang diunggah di akun-akun media sosial miliknya. Upaya literasi digital yang dilakukan Media Persib memuat dimensi-dimensi yang tercantum dalam model literasi digital yang dibuat oleh Kominfo, Siberkreasi, dan Japelidi. Digital ethics diterapkan oleh Media Persib dengan melakukan turut memproduksi konten postif yang mengajak khalayaknya untuk memerangi perundungan siber di dunia olahraga. Digital culture dalam upaya literasi digital Media Persib dilakukan dengan mengunggah konten berisikan penolakan terhadap perundungan yang merupakan bentuk pelanggaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tercakup dalam sila kedua Pancasila. Digital skills Media Persib tampak pada pengambilan keputusan terkait pemilihan media yang digunakan dalam menyebarkan konten literasi digital. Selanjutnya dimensi Digital Safety tergambar pada upayanya dalam mengedukasi pemain untuk memanfaatkan fitur-fitur proteksi yang ada di sosial media, serta turut turun tangan menyelesaikan permasalahan pemain seperti akun terkunci juga pembajakan akun.

Upaya literasi digital yang dilakukan Media Persib dalam menanggulangi perundungan siber dipengaruhi oleh berbagai tekanan dan komentar negatif yang diterima oleh klub, pemain, serta pelatih. Yang dilakukan Media Persib ialah turut menyuarakan pandangannya terhadap kasus perundungan siber yang terjadi dengan skala yang lebih besar, yakni dengan merespon kasus perundungan siber yang dialami Marcus Rashford, Bukayo Saka, dan Jadon Sancho pasca final Euro 2020 lalu. Selanjutnya upaya juga didasari oleh visi Persib dalam membentuk mental suporternya serta pandangan bahwa Persib sebagai platform yang dapat digunakan untuk yang dapat digunakan untuk mengedukasi serta membangun masyarakat melalui pembangunan karakter.tulisannya.

#### Daftar Pustaka

- Effendy. 2001. *Ilmu Komunikasi, Teori Dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamdi, Asep Saepul, E. Bahrudin, and Azwar Anas. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Kurniawati, Juliana, and Siti Baroroh. 2016. "Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu." *Jurnal Komunikator* 8(2):51–66.
- Muhamamd Falah Ramadhan, and Askurifai Askurifai. 2021. "Komunikasi Publik Supporter Bali United Melalui Media Live Streaming Youtube Pada Konser Tribun Voice." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 1(2):79–83. doi: 10.29313/jrjmd.v1i2.425.
- Potter. 2011. "Media Literacy, Fifth Edition Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington Dc: Sage Publication."
- Rakhmat, Jalaluddin. 2017. *Psikologi KomunikaSI Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmawati, Nur Aini, Alvin Edgar Permana, Arvy Muhammad Reyhan, and Hidayattul Rafli. 2021. "Analisa Transaksi Belanja Online Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknoinfo* 15(1):32. doi: 10.33365/jti.v15i1.868.
- Romli, Asep Syamsul M. 2012. *Jurnalisme Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sugiyono, P. D. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tesa Gita Rinanda, and Fatmawati Moekahar. 2022. "Remaja Dan Literasi Media Sosial." *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital* 71–76. doi: 10.29313/jrjmd.v2i2.1076.