



ATRIBUT KEJAYAAN GRADUAN

(UHMT1012 SEKSYEN 10)

TUGASAN 2

ESEI: ISU SEMASA DUNIA

KEGANASAN SIBER

NAMA PELAJAR: YONG KIET YEE

NO.KAD METRIK: A20BE0329

NO. TELEFON: 019-6638766

TAHUN KURSUS: 1SBEHH (2020/2021)

NAMA PENSYARAH: DR. SYAMSUL HENDRA BIN MAHMUD

Pada abad ke-21, Internet kini telah tersebar di seluruh dunia dan telah menjadi bahagian penting dalam kehidupan kita bagi mencari maklumat, menghubungi saudara atau rakan-rakan, menjalankan hiburan dan sebagainya. “Jenayah era baharu wujud disebabkan akses terhadap teknologi. (Basri & Manap, 2014)”. Oleh itu, apa itu keganasan siber? Keganasa siber merupakan sesuatu perlakuan yang secara tidak fizikal tetapi dapat mencederakan psikologi manusia. Dalam laporan mengatakan bahawa keganasan siber merangkumi gangguan, fitnah, penyalahgunaan dan pendedahan privasi peribadi. Seperti yang kita semua ketahui, Facebook, Instagram dan Wechat sangat popular di Malaysia. Bersambung kepada internet, Semua orang boleh memuat naik maklumat yang berkaitan dengan diri mereka di platform Internet. Walau bagaimanapun, maklumat ini tidak disulitkan dan semua orang dapat melihatnya.

Dalam kehidupan manusia sekarang, purata masa yang mereka habiskan dalam talian adalah lebih dari 3 jam dalam sehari. Melalui Internet, mereka berkongsi kehidupan mereka, mengemas kini blog peribadi mereka, dan memuat naik foto terkini. Walau bagaimanapun, terdapat laporan bahawa lebih daripada 60% manusia telah mengalami keganasan dalam talian. Laporan ini telah menarik perhatian masyarakat. Contohnya, sebilangan orang dengan sengaja meninggalkan komen yang buruk di laman utama orang lain sehingga menyebabkan perang sumpahan dalam talian, ada juga yang menyebarkan maklumat palsu atau memfitnah orang lain. Tingkah laku ini akan merosakkan reputasi mangsa. Mengapa manusia melakukan kelakuan ini? Sebilangan orang mengatakan ini adalah untuk mendapat popular dan keunggulan.

Semua masalah berlaku akibat punca yang tersebut manakala masalah keganasan siber juga tidak dikecualikan. Salah satu punca masalah keganasan siber adalah cemburu terhadap orang yang lebih hebat daripada mereka. “Ahli psikologi percaya bahawa cemburu adalah naluri manusia. (Wen Wei Po, 2010)”. Apabila terdapat ketidakseimbangan antara pengembangan diri dengan perkembangan orang lain, bagi perlindungan diri, mereka perlu mencari catharsis untuk mencapai keseimbangan psikologi. Orang-orang ini akan mendapati kesalahan tingkah laku dan pertuturan orang yang mereka cemburu, meremehkan orang lain melalui kekerasan verbal, dan merapatkan jurang peribadi antara orang yang mereka cemburu dan diri mereka secara psikologi. Orang dapat melihat semua jenis orang menjalani semua jenis kehidupan melalui media sosial, sebagai contoh, orang kaya pergi bercuti ke luar negara dan membeli barang mewah, Idol yang disukai oleh ribuan orang, dan selebriti internet bergantung pada ganjaran untuk memperoleh banyak pendapatan.

Sebilangan orang yang tidak dapat menjalani kehidupan ini akan menyebabkan mempunyai pemikiran negatif. Kata-kata buruk ini membuat mangsa menderita penyakit mental, iaitu kemurungan. “Idol Shirley yang berusia 25 tahun menggantung diri di tingkat dua rumahnya kira-kira jam 3:20 petang ini. (Xu, 2019)”.

Antara punca kedua masalah keganasan siber adalah kerana perasaan manusia yang bosan. Secara umumnya, kebanyakan orang yang menghabiskan masa dalam talian adalah pelajar yang mempunyai banyak masa lapang kerana mereka pulang ke rumah selepas sekolah dan sudah menyelesaikan kerja rumah mereka. Pengeksplorasi keaslian maklumat dalam talian tidak mencukupi, kekurangan kemampuan berfikir mereka sendiri, mentaliti kawan-kawan, dan emosi, mudah mempercayai orang lain, mudah impulsif, dan membuat tindakan yang menyakitkan hati orang lain. “Kadang-kadang mereka melakukannya untuk hiburan atau kerana mereka bosan dan terlalu banyak masa di tangan mereka (LNerilo, 2020)”. Sebilangan orang terlalu bosan, jadi mereka secara khusus mencari kesenangan dan meluangkan masa dengan menghina orang lain di internet.

Selain perasaan bosan manusia yang menyebabkan keganasan siber, maka kebanyakan orang yang menggunakan akaun tanpa nama dalam sosial media juga akan menyebabkan keganasan siber sering berlaku. Tambahan pula, komen bebas di internet, tidak ada penampilan dan identiti sebenar, hanya ID maya dan nombor akaun. “Menurut kajian oleh Jabatan Psikologi Universiti Rider, anonim yang diberikan oleh dunia maya membolehkan orang melakukan dan mengatakan perkara yang tidak akan mereka lakukan sebaliknya. (Trulioo, 2013)”. Pelaku yang bersembunyi di sebalik layar membayangkan diri mereka sebagai sanksi dan hakim, menggunakan internet untuk menyerang dan mengganggu mangsa dengan menggunakan bahasa kasar dan kasar; membuat dan menyebarkan khabar angin yang bertentangan dengan fakta. “Perkara tu kecil, kita sebarkan, jadi ramai orang tahu, memburukkan seseorang tu, menjadikan orang tak suka dia. (Mokhlis, 2019)”. Selain itu, menghina orang lain dengan menggunakan akaun tanpa nama sebenar umumnya hanya melanggar adat sosial dan etika sosial sahaja. Ini tidak melanggar catatan organisasi, melanggar berbagai peraturan manajemen keamanan publik yang dirumuskan oleh jabatan keamanan publik untuk menjaga ketertiban umum, atau melanggar undang-undang nasional, sehingga pada dasarnya hanya dikutuk oleh orang. Ini membiarkan netizen menyedar

bahawa mereka tidak perlu bertanggungjawab terhadap tindakan mereka di Internet, jadi mereka ingin menyakiti orang lain.

Selanjutnya, punca yang terakhir bagi masalah keganasan siber adalah perkhidmatan memarahi yang dilancarkan atau dipromosikan dalam talian. Sebilangan orang yang tiada hati nurani memulakan perkhidmatan memarahi ini agar dapat menjana wang dengan cepat dan mudah. Sebilangan besar harga yang ditandai untuk perkhidmatan memarahi berkisar antara RM10, RM20, RM50 atau RM100 dan ke atas. Perkhidmatan ini tertumpu pada platform perdagangan terpakai. Perkhidmatan memarahi ini biasanya digunakan untuk melakukan keganasan siber terhadap pelakon yang memainkan peranan dalam drama seperti pelakon yang melakon pihak ketiga. Ini mengakibatkan mangsa terpaksa mematikan fungsi komen laman sosial untuk mengelakkan serangan peribadi yang tidak diprovokasi. Kini, keganasan siber bukan hanya kekerasan verbal, tetapi juga merangkumi teks, grafik, video dan serangan lain. Yang lebih menakutkan lagi ialah sekarang menunjukkan kecenderungan untuk teratur dan rangkaian industri. Penampilan robot juga dapat menimbulkan kepanasan palsu dalam jangka waktu yang singkat, dan netizen sering terpengaruh dengan komen-komen ini. Hype sering kali membawa lalu lintas dan perhatian yang besar, sehingga berkembang menjadi alat komersial. Kekuatan komersil di sebalik keganasan siber sedang yang beroperasi mengakibatkan skala besar keganasan siber hari ini. Sebilangan netizen berpendapat bahawa perkhidmatan seperti ini bukanlah perkara yang buruk, tetapi kebiasaan orang lain iaitu sebilangan netizen berpendapat bahawa perkhidmatan seperti ini benar-benar tidak perlu.

Keganasan siber pada masa kini menjadi semakin serius, oleh itu kita mesti melaksanakan tindakan pencegahan untuk mengurangkannya. Antara cadangan yang pertama adalah mewajibkan sistem nama sebenar akaun perisian sosial. Pelaksanaan sistem nama sebenarnya rangkaian bukan sahaja keperluan untuk menyelesaikan masalah sebenar integriti rangkaian dan kurangnya tanggungjawab sosial, tetapi juga keperluan yang wujud untuk mengekalkan perkembangan internet yang sihat dan lestari dan mempromosikan internet untuk memainkan peranan yang lebih besar. Sebagai contoh, pengguna internet mesti berumur sekurang-kurangnya 18 tahun dan log masuk dengan identiti sebenar mereka. Kanak-kanak di bawah umur mesti menandatangani kontrak dengan syarikat Internet oleh penjaga mereka untuk masuk dalam talian. Ini meningkatkan kepercayaan orang ketika menggunakan internet, dan lebih kondusif untuk disiplin diri dan pengawasan oleh orang lain. Sistem nama sebenarnya dapat menyekat dan

mencegah beberapa orang menggunakan nama palsu untuk terlibat dalam pornografi dalam talian, fitnah dalam talian, dan keganasan dalam talian. “China mewajibkan pengusaha telekom untuk mengumpul imbasan muka apabila mendaftar pengguna telefon baharu dalam usaha memperketatkan kawalan ruang siber. (Anon., 2019)”.

Selain mewajibkan sistem nama sebenar akaun perisian sosial, cadangan yang seterusnya adalah mengadakan hukuman yang berat. “Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) mencadangkan pesalah siber dikenakan hukuman penjara sekurang-kurangnya tiga tahun bagi menangani kes fitnah. (Mohd Yunus & Wan Alias, 2014)”. Kebanyakan pelaku menganggap tiada orang boleh dapat mencari mereka, jadi mereka berasa tidak takut. Sebenarnya, ini telah menghina dan mengancam orang lain dalam talian jadi sudah melanggar undang-undang negara. Undang-undang untuk menentang keganasan siber agak baru dan masih belum ada di mana-mana. Inilah sebabnya mengapa banyak negara bergantung pada undang-undang lain yang relevan, seperti undang-undang yang menentang gangguan, untuk menghukum penjahat siber. Di negara-negara yang mempunyai undang-undang khusus mengenai keganasan siber, tingkah laku dalam talian yang sengaja menyebabkan tekanan emosi serius dilihat sebagai kegiatan jenayah. Di beberapa negara ini, mangsa keganasan siber boleh meminta perlindungan, melarang komunikasi dari orang yang ditentukan dan menyekat penggunaan alat elektronik yang digunakan oleh orang itu untuk menjalankan keganasan siber, sementara atau secara kekal.

Seterusnya, cadangan yang berkesan bagi menangani keganasan siber adalah melarang kata-kata yang sensitif. Sebilangan besar perkataan yang dikelaskan sebagai kata-kata sensitif terutamanya berkaitan dengan pornografi dan politik. Kata-kata sensitif bukan sahaja kesat, malah begitu menghiris dan berbaur fitnah, hasutan dan penghinaan. Hal ini kerana sebilangan orang merasa tidak selesa atau merasa tidak enak apabila melihat kata-kata sensitif. Sekiranya kata-kata sensitif ini tidak dilarang, banyak orang akan mengalami penyakit mental disebabkan oleh kata-kata ini. Komen-komen yang sensitif sudah tersebar ini, ia sama sekali sukar untuk dibendung dan ditarik balik. Jika kata-kata sensitif sudah dilarang maka dalam talian akan terdapat banyak komen-komen yang beradap sahaja.

Tambahan pula, peningkatan pendidikan moral dalam kalangan pelajar sebagai cadangan dalam menangani masalah keganasan siber. Hal ini oleh kerana keganasan siber tidak dapat didapati oleh sekolah dan keluarga, sangat sukar bagi orang muda untuk memahami batasan

dan langkah-langkah, sama ada mereka melakukan buli atau dibuli oleh orang lain, dan ini sering mengakibatkan akibat yang tidak terhitung. Ini harus diatur oleh "trinitas" iaitu pendidikan sekolah, prihatin keluarga, dan peraturan sosial. Dari segi pendidikan sekolah, memandangkan hakikat bahawa kehidupan Internet telah menjadi kenyataan, perlu melakukan pendidikan norma tingkah laku dalam talian yang didasarkan berdasarkan ciri psikologi orang muda dan ciri-ciri aktiviti dalam talian. Biarkan orang muda memahami bahawa dunia maya sebenarnya adalah unjuran dari dunia nyata. Tidak ada ruang maya yang sebenar dalam masyarakat manusia. Setiap tingkah laku keganasan siber akan mempengaruhi individu yang sebenar. Setiap tingkah laku keganasan siber akan mempengaruhi kesihatan fizikal dan mental orang lain. Dari segi keluarga dan sosial, keluarga harus menumpukan perhatian kepada kaunseling kepedulian dan psikologi untuk anak-anak yang telah dibuli oleh Internet, dan masyarakat harus fokus pada mewujudkan sistem hukuman untuk keganasan siber yang melebihi batas yang diperlukan dan menyebabkan bahaya sosial.

Dengan ini, refleksi saya bagi keganasan siber yang pertamanya adalah prihatin terhadap orang yang disekeliling kita terutamanya adalah mangsa keganasan siber. Sekiranya mangsa adalah rakan atau keluarga di sekeliling kita, kita harus menolong menyedarkannya agar dapat menghilangkan pemikiran negatifnya. Tambahan pula, sekiranya keadaan mangsa sudah serius, kita mesti membawa mangsa dengan segera berjumpa dengan pakar psikologi. Sekiranya keadaannya hanya ringan sahaja, kita boleh mendengar keluhan yang disampaikan oleh mangsa. Mangsa juga mesti meningkatkan keyakinannya, dengan ini kita boleh memujuknya untuk berlari atau bersenam yang diminatinya, itu dapat menghilangkan kemarahannya dengan cara yang sihat. Selain itu, kita boleh menasihati mangsa agar tidak menyalahkan diri sendiri, kerana dibuli bukan kesalahan sendirinya. Tidak mengira apa yang dikatakan atau dilakukan oleh penganasan siber itu, mangsa keganasan siber tidak boleh malu dengan sendirinya atau apa yang dia rasakan. Penganasan siber adalah orang yang mempunyai masalah, dan seharusnya bukan mangsa yang kena berasa malu.

Selainnya, refleksi untuk yang seterusnya adalah melaporkan kepada perkhidmatan pelanggan perisian yang berkaitan dan polis. Secara amnya, keganasan dalam talian boleh melanggar syarat perkhidmatan laman webnya dan bahkan boleh dikenakan tuduhan jenayah. Sekiranya menghadapi keganasan siber, jangan berasa gementar dan takut terlebih dahulu, dan

mengumpul bukti yang diperlukan untuk menyokong aduan terutamanya bila mahu mengambil tindakan rasmi atau undang-undang terhadap pengganggu tersebut. Saya juga akan sentiasa memerhatikan mesej yang tidak baik dalam tarian supaya dapat melapor dengan segera.

Seterusnya, refleksi yang ketiga bagi keganasan siber adalah sentiasa mengucapkan pujian dalam tarian. Pujian bukan sahaja dapat membuat kita merasa lebih baik. Seorang profesor psikologi di University of Melbourne menunjukkan bahawa ia juga dapat meningkatkan kemampuan belajar dan ketekunan seseorang, meningkatkan prestasi kerja, interaksi sosial, meningkatkan hubungan positif, dan meningkatkan kebahagiaan keseluruhan. Pujian yang banyak akan mengurangkan keganasan siber dan pesta juga akan berasa gembira dan tenang. Ini juga dapat menghentikan kata-kata buruk netizen.

Tambahan pula, refleksi yang terakhir adalah meluangkan masa untuk perkara lain. Jika kita tidak sentiasa menggunakan masa dalam tarian, keganasan siber mungkin akan dikurangkan. Kita boleh cuba membakar atau memasak. Daya tarikan untuk memasak atau membakar adalah bahawa ia bukan sahaja dapat membantu kita meluangkan masa, maka juga membuat makanan. Dengan ketukangan yang baik, kita juga boleh menikmati makanan yang dibuat sendiri. Kita boleh membaca buku masakan di rumah, atau cari resipi dalam talian, dan kemudian cuba membuat makanan yang lebih lazat dan kreatif. Selain itu, kita boleh meluangkan masa untuk bersenam. Senaman adalah cara yang baik untuk menghilangkan kebosanan, dan juga dapat mendorong tubuh mengeluarkan endorfin, membuat kita merasa bahagia secara fizikal dan mental. Contohnya, kita boleh cuba berlari, berbasikal, berjalan, melakukan yoga dan sebagainya.

Kesimpulannya, pihak kerajaan, sekolah, keluarga dan diri sendiri perlu memerhatikan kepada isu keganasan siber ini. Penyakit mental dan tekanan yang dihadapi oleh mangsa yang disebabkan oleh keganasan siber tidak dapat diabaikan dan perlu diselesaikan dengan segera. Kita tidak boleh membiarkan mangsa keganasan siber semakin banyak pada masa hadapan.

Rujukan

- Anon., 2019. *Utusan Borneo Online*. [Dalam talian]
Available at: <https://www.utusanborneo.com.my/2019/12/02/china-wajibkan-imbasan-muka-pengguna-telefon>
[Diakses 20 Oktober 2020].
- Basri, M. A. & Manap, N. A., 2014. KEGANASAN SIBER: SUATU PENGENALAN. *Journal Article UKM*, -(), p. 1.
- LNerilo, 2020. *Kean.edu*. [Dalam talian]
Available at:
<https://www.kean.edu/~schandle/Students/LNerilo/what%20is%20cyberbullying.htm>
[Diakses 19 Oktober 2020].
- Mohd Yunus, Z. & Wan Alias, W. N. H., 2014. *BH Online*. [Dalam talian]
Available at: <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2014/12/23131/hukuman-berat-kes-fitnah-siber>
[Diakses 20 Oktober 2020].
- Mokhlis, S., 2019. *BULI SIBER DALAM KALANGAN PELAJAR SEKOLAH*, Terengganu: Jurnal Dunia Pendidikan.
- Trulioo, 2013. *Bagaimana Anonimiti Mempengaruhi Buli Siber*. [Dalam talian]
Available at: <https://www.trulioo.com/blog/invisible-online-how-anonymity-affects-cyberbullying>
[Diakses 19 Oktober 2020].
- Wen Wei Po, 2010. *Tech.Sina*. [Dalam talian]
Available at: <http://tech.sina.com.cn/i/2010-12-17/15394997798.shtml>
[Diakses 19 October 2020].
- Xu, C., 2019. Pelakon Korea Selatan, Shirley membunuh diri, mengalami kemurungan dan dua kesedihan. *Weibo Article*, -(Keganasan Siber), pp. -.