



Daftar Isi

Inhaltsverzeichnis

1	Editorial	PERGURUAN TINGGI CAMPUS	3
	FOKUS: DIGITALISASI IM FOKUS: DIGITALISIERUNG		
6	Digitalisasi Media dan Komunikasi Politik Medien und politische Kommunikation	59	Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Curriculareformen in Indonesien
	PERJALANAN KE ... UNTERWEGS IN ...		
15	Digitalisierung der Wirtschaft Digitalisasi Ekonomi	64	Dunia Rakyat Kecil di Jakarta Die „Welt der kleinen Leute“ in Jakarta
	PROFIL PORTRÄT		
21	Cyberbullying Cyber-Mobbing	76	Desainer Lingkungan Binaan Designerin für gebaute Umwelt
28	Pangung Seni di Masa Pandemi Bühnenkunst in Pandemiezeiten	83	Olah Kebaikan Bersama Zusammen Gutes Tun
36	DAAD digital DAAD digital	92	Impressum
	KERJASAMA KOOPERATIONEN		
46	Edukasi Baca dan Sastra Lese- und Literaturbildung		
54	Teknologi Pangan Lebensmitteltechnologie		



Workshop Proyek EU Kids Online 2015, menjadi salah rujukan peneliti dalam melakukan riset cyberbullying di Indonesia | Workshop Im Rahmen des Projekts „EU Kids Online“, 2015, Referenz für Cybermobbing-Forschung in Indonesien

Cyberbullying: sebuah Dilema Masyarakat Digital

Cyber-Mobbing: ein Dilemma der digitalen Gesellschaft

YOSEPH BAMBANG WIRATMOJO



Kelas pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di salah satu SMA | Unterricht in Informations- und Kommunikationstechnologie an einer High School

Pertumbuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seringkali diharapkan dapat meningkatkan pembangunan ekonomi suatu negara - terutama bagi Indonesia - sehingga dapat menggerakkan pertumbuhan ekonomi dari negara lain. Namun pada kenyataannya perkembangan TIK juga mengakibatkan terjadinya perubahan sosial pada masyarakat. Teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya membuat hubungan jarak jauh menjadi semakin “dekat”, tetapi juga “menjauhkan” secara psikologis dengan orang yang ada di sekitar kita. Kita sering melihat sekelompok anak muda di restoran, sementara menunggu pesanan makanan datang, mereka lebih tertarik untuk beraktivitas dengan *smartphone* daripada berbicara dengan teman-teman di depan mereka. Fakta lain yang lebih memprihatinkan adalah semakin maraknya kekerasan memalui internet menjadi topik liputan media online dan offline di Indonesia dalam 10 tahun terakhir.

Penelitian IPSOS – Society, Market and People Research 2012 menunjukkan bahwa 91% orang tua Indonesia mengetahui bahwa anak mereka atau salah satu anak di lingkungannya pernah mengalami *cyberbullying* (The Jakarta

Von der Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) wird oft erwartet, dass sie die wirtschaftliche Entwicklung eines Landes – in diesem Fall Indonesiens – steigert, um die wirtschaftliche Rückständigkeit gegenüber anderen Ländern einzuholen. Tatsächlich hat die Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien aber auch zu gesellschaftlichen Veränderungen in der Gesellschaft geführt. Sie machen Fernbeziehungen nicht nur „enger“, sondern „entfernen“ uns auch psychologisch von den Menschen in unserer Nähe. Oft sehen wir eine Gruppe junger Leute in einem Restaurant, die, während sie auf ihr Essen warten, mehr mit ihren Smartphones beschäftigt sind, als sich mit den anwesenden Freunden zu unterhalten. Eine andere, beunruhigendere Tatsache ist die zunehmende Verbreitung von Gewalt durch das Internet, die in den letzten zehn Jahren zu einem Thema der Online- und Offline-Berichterstattung in Indonesien geworden ist.

Eine Untersuchung des Marktforschungsinstituts Ipsos aus dem Jahr 2012 zeigt, dass 91 Prozent der indonesischen Eltern wissen, dass ihr Kind oder eines der

Globe, 2012). Sementara, sepanjang tahun 2011 hingga 2019, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima 37.381 pengaduan kekerasan yang terjadi pada anak. 2.473 kasus diantaranya adalah *bullying* pada lingkungan pendidikan dan aplikasi media sosial. KPAI menyatakan tren tersebut terus meningkat akhir-akhir ini. Hasil Survei Perilaku Pengguna Internet – Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APIJI, 2018) juga mendapat fakta bahwa 49,0% respondennya pernah mengalami *bullying* di media sosial.

Dalam Bahasa Indonesia, kata *bullying*, mem-*bully* merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) padanan katanya adalah *risak*, *merisak* yang berarti *mengganggu*. Sementara *cyberbullying* secara umum diartikan sebagai *bullying* yang dilakukan melalui perangkat elektronik, seperti *handphone* / *smart phone* atau jaringan internet.

Cyberbullying muncul dikatakan sebagai konsekuensi dari peningkatan penggunaan internet dalam suatu masyarakat yang kurang memahami situasi “rimba-raya” informasi di jaringan internet. Perkembangan infrastruktur telekomunikasi yang semakin baik, tarif telekomunikasi yang terjangkau dan harga perangkat *smartphone* yang kompetitif membuat masyarakat Indonesia semakin mudah mengakses internet kapanpun dan dimanapun.

Kinder in ihrer Umgebung Cybermobbing erlebt hat (*The Jakarta Globe*, 2012). Unterdessen gingen im Zeitraum von 2011 bis 2019 bei der indonesischen Kinderschutzkommission (KPAI) 37.381 Beschwerden über Gewalt gegen Kinder ein. 2.473 Fälle betreffen Mobbing im Bildungsumfeld und in den sozialen Medien. Die KPAI erklärte, dass dieser Trend in letzter Zeit weiter zugenommen habe. Eine von der *Association of Indonesian Internet Service Providers* (APIJI, 2018) durchgeführte Umfrage zum Verhalten von Internetnutzern ergab, dass 49 Prozent der Befragten Mobbing in sozialen Medien erlebt hatten.

In der indonesischen Sprache wird für Mobbing das Wort *mem-bully* benutzt, ein Lehnwort aus dem Englischen. Im Wörterbuch der Indonesischen Sprache (KBBI) ist das entsprechende Äquivalent *risak*, *merisak*, was „belästiger“ bedeutet. Unterdessen wird Cybermobbing im Allgemeinen definiert als Mobbing, das über elektronische Geräte wie Mobiltelefone und Smartphones oder Netzwerke im Internet ausgeführt wird.

Das Auftreten von Cybermobbing ist verbunden mit der zunehmenden Nutzung des Internets in einer Gesellschaft, die den Informations-„Dschungel“ im Internet nicht ausreichend versteht. Die Entwicklung einer zunehmend besseren Telekommunikationsinfrastruktur, erschweringliche Telekommunikationstarife und wettbewerbsfähige Smartphone-Preise haben



Kegiatan siswa-siswi di sela-sela jam sekolah, di sebuah SMA | Schüler an einer High School in Indonesien

Kelompok umur remaja (8-24 tahun) mendominasi penggunaan media sosial di Indonesia, berkisar 43,2% (Stephanie, 2021). Dengan menginstal aplikasi media sosial di *smartphone*, remaja tergirur lebih aktif dan impulsif melakukan aktivitas di media sosial. Memperbarui profil, menulis status, berbagi foto atau video, membagikan lokasi di mana sedang mereka berada, membalas komentar dari orang lain; semuanya dilakukan secara spontan. Padahal tidak semua “teman” mereka di media sosial akan selalu menanggapi dengan positif. Hal tersebut berpotensi direpson secara negatif juga oleh orang lain. Respon negatif dibalas dengan respon negatif, dan seterusnya.

Hasil penelitian saya tahun 2020 pada 1.194 responden yang terdiri dari siswa (34,5%) dan siswi (65,5%); mereka duduk di bangku SMP (45,1%) dan SMU (54,9%) di Daerah Istimewa Yogyakarta. Mengakses internet merupakan kegiatan keseharian mereka. Dengan menisihkan sebagian dari uang saku, mereka membeli kuota data tertentu untuk mengakses internet melalui *smartphone* atau *tablet*. Mereka tidak ragu untuk mencari tempat *Wi-Fi* gratis (misalnya perpustakaan kota, mal, kafe, taman kota, dll). Mereka memanfaatkan laboratorium komputer sekolah dan *Wi-Fi* sekolah pada waktu senggang tertentu untuk mengakses internet.

Jika dirata-rata para siswa-siswi tersebut menghabiskan waktu sekitar 3 jam per hari dalam mengakses internet pada hari sekolah efektif; dan meningkat menjadi 4 jam per hari pada hari libur ataupun akhir pekan. Aktifitas yang paling sering mereka lakukan saat mengakses internet adalah menggunakan aplikasi *instant messaging* (*WhatsApp*, *Line*, dll), menggunakan media sosial (*Instagram*, *Facebook*, dll), juga memanfaatkan internet untuk mengerjakan tugas sekolah. Sementara aktifitas mereka yang cukup beresiko saat mengakses internet adalah mencari „teman baru“, melihat situs porno tanpa sengaja, dan melihat situs porno dengan sengaja. Umumnya mereka mengakses internet: ketika „dalam perjalanan atau menunggu sesuatu“ menggunakan *smartphone* atau *tablet* dan di dalam kamar saat di rumah, selain melakukannya di sekolah.

es den Indonesiern erleichtert, jederzeit und überall auf das Internet zuzugreifen.

Die Altersgruppe der Jugendlichen (8-24 Jahre), die bei der Nutzung von sozialen Medien in Indonesien dominiert, umfasst 43,2 Prozent (Stephanie, 2021). Durch die Installation von Apps sozialer Medien auf Smartphones sind Teenager versucht, diese Medien aktiver und impulsiver zu nutzen – zum Beispiel, indem sie ihre Profile aktualisieren, Statusnachrichten senden, Fotos oder Videos teilen, den aktuellen Aufenthaltsort mitteilen oder auf Kommentare von anderen antworten. All das wird spontan gemacht, auch wenn nicht alle „Freunde“ in den sozialen Medien es immer positiv aufnehmen. Möglicherweise reagieren andere Menschen auch negativ darauf. Negative Rückmeldungen werden wiederum negativ beantwortet, und so geht es weiter.

Dies sind Ergebnisse meiner Befragungen im Jahr 2020 mit 1.194 Schülerinnen und Schülern. Von den Befragten waren 34,5 Prozent Schüler und 65,5 Prozent Schülerinnen. Sie besuchen die Junior High School (45,1%) und die Senior High School (54,9%) in der Sonderregion Yogyakarta. Auf das Internet greifen sie täglich zu. Indem sie einen Teil ihres Taschengeldes zur Seite legen, kaufen sie sich ein bestimmtes Datenkontingent, um über Smartphone oder Tablet ins Internet zu gehen. Sie zögern nicht, kostenlose WLAN-Plätze (zum Beispiel in Stadtbibliotheken, Einkaufszentren, Cafés und Stadtparks) zu suchen. Sie nutzen auch den Computerraum und das WLAN der Schule in den arbeitsfreien Zeiten, um Zugang zum Internet zu bekommen.

Im Durchschnitt verbringen diese Schülerinnen und Schüler an Schultagen etwa drei Stunden pro Tag im Internet; an Feiertagen oder Wochenenden erhöht sich die Zeit auf vier Stunden pro Tag. Beim Zugriff auf das Internet verwenden sie am häufigsten Instant-Messaging-Apps (*WhatsApp*, *Line* u.a.) und soziale Medien (*Instagram*, *Facebook* u.a.). Sie nutzen das Internet auch, um ihre Schulaufgaben zu erledigen. Zeitweise birgt ihr Zugriff auf das Internet ziemliche Risiken, wenn sie zum Beispiel nach „neuen Freunden“ suchen und sich versehentlich oder auch absichtlich Pornoseiten anschauen. Im Allgemeinen haben sie über ihr

Ujian disertasi (Disputasi) Januari 2020.
 Dari kiri ke kanan: Prof. Dr. Kathrin
 Fahlenbrach, Dr. Joseph Bambang Wratmoko,
 Prof. Dr. Uwe Hasenbrink, Prof. Dr. Wiebke
 Loosen | Disputasi im Januar 2020.
 Von links nach rechts: Prof. Dr. Kathrin
 Fahlenbrach, Dr. Joseph Bambang Wratmoko,
 Prof. Dr. Uwe Hasenbrink, Prof. Dr. Wiebke
 Loosen (Fakultät für Geisteswissenschaften,
 Universität Hamburg)



Hampir separuh (48,5%) dari siswa-siswi tersebut mengaku pernah mengalami perisakan lewat media internet (*cyberbullying*) pada 12 bulan terakhir, saat survei dilakukan. Diantaranya, mereka merasa dihina, digosipkan, dan dikeluarkan dari kelompok pertemanan tanpa mengetahui apa penyebabnya. Umumnya mereka menerima serangan tersebut melalui aplikasi *instant messaging* dan media sosial. Di-*bully* secara online oleh orang lain membuat mereka merasa marah, khawatir, dan sedih. Mereka mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menceritakannya kepada teman dekat, ibu, atau saudara perempuan / saudara laki-laki mereka.

Fakta lain menunjukkan bahwa perilaku kekerasan di dunia maya tidak dapat dianggap sebagai faktor yang berdiri sendiri. Hal tersebut sangat berkaitan dengan pengalaman kekerasan lainnya yang dialami siswa-siswi di "dunia nyata". Penelitian ini menemukan bahwa pengalaman *bullying* siswa-siswi - baik sebagai korban (*victim*) maupun pelaku (*perpetrator*), baik fisik maupun non-fisik, baik secara tatap muka (*face to face*) maupun di dunia maya, - semuanya saling terkait satu sama lain. Artinya "peran" mereka sebagai korban ataupun pelaku perisakan dapat terjadi secara "bergantian". Ketika korban *bullying* mendapat kesempatan dan media tertentu untuk melawan pelaku, maka mereka akan melakukan pembalasan. Dan melalui aplikasi *instant messaging* dan media sosial sangat memungkinkan pembalasan itu dilakukan.

Smartphone oder Tablet „unterwegs oder beim Warten“ und zu Hause Zugang zum Internet, zusätzlich zur Benutzung in der Schule.
 Fast die Hälfte (48,5 Prozent) dieser Schüler und Schülerinnen gab zu, in den letzten zwölf Monaten, während die Umfrage durchgeführt wurde, Mobbing im Internet (*Cyberbullying*) erlebt zu haben. Unter anderem fühlen sie sich beleidigt, Opfer von Lästereien und Gerüchten oder aus dem Freundeskreis ausgeschlossen, ohne den Grund zu kennen. In der Regel erhielten sie diese Angriffe über Instant Messaging-Anwendungen und soziale Medien. Von anderen online gemobbt zu werden, machte sie wütend, besorgt und traurig. Sie versuchten, das Problem zu lösen, indem sie es engen Freunden, der Mutter oder Geschwistern erzählten.

Eine weitere Tatsache zeigt, dass gewalttätiges Verhalten im Cyberspace nicht als eigenständiger Faktor betrachtet werden kann. Vielmehr steht dieses in sehr engem Zusammenhang mit anderen Gewalterfahrungen von Schülern in der „realen Welt“. Die Studie ergab, dass die Mobbing-Erfahrungen von Schülern – sowohl als Opfer als auch als Täter, sowohl physisch als auch nicht-physisch, sowohl von Angesicht zu Angesicht als auch im Cyberspace – miteinander verbunden sind. Das bedeutet, dass ihre „Rolle“ als Opfer oder Täter von Mobbing sich „abwechseln“ kann. Wenn Mobbingopfer die Gelegenheit und die nötigen Medien haben, um die Täter anzugreifen, dann werden sie sich

25

Anonimitas atau penggunaan identitas palsu pada dunia maya memungkinkan seseorang untuk merusak orang lain.
 Lebih lanjut temuan menunjukkan, bahwa kemampuan literasi digital (*digital literacy*) terbukti memiliki korelasi negatif dengan pengalaman *cyberbullying*. Siswa-siswi yang mempunyai literasi digital yang baik, mampu mengantisipasi dirinya sendiri untuk tidak terpapar ataupun terlibat dalam *cyberbullying*. Semakin tinggi kemampuan literasi digital yang mereka miliki, semakin kecil kemungkinan mereka terpapar atau terlibat dalam *cyberbullying*. Literasi digital merupakan kemampuan memahami dan memanfaatkan berbagai bentuk informasi yang didapatkan dari media digital. UNICEF menembangkan literasi digital sebagai ketrampilan (*skill*) yang penting bagi anak-anak untuk sekolah, bekerja, dan hidup di era modern saat ini.

Mediasi sosial (pengawasan) yang dilakukan oleh orang tua siswa-siswi ternyata kurang berfungsi sebagaimana mestinya saat mereka mengakses internet. Sekitar sepertiga siswa-siswi dalam penelitian ini beranggapan bahwa orang tua mereka „tahu sedikit saja“ tentang apa yang mereka lakukan di internet. Sebetulnya mereka berharap orang tua mereka tahu lebih banyak tentang apa yang mereka lakukan di internet. Pada umumnya mereka menganggap bahwa orang tua mereka memberikan „kelonggaran“ dalam menggunakan internet, alih-alih membatasi mereka dalam menggunakan internet. Meski demikian, mereka mengakui bahwa orang tua mereka banyak membantu mereka dalam memanfaatkan internet.

Peran kelompok sebaya saat siswa-siswi menghadapi masalah dengan internet lebih besar daripada peran orang tua atau guru mereka. Mengatasi masalah *cyberbullying*, siswa-siswi lebih banyak bercerita kepada teman dekat daripada orang tua atau guru. Mengadu kepada teman tentang masalah di internet dianggap lebih baik daripada mengadu orang tua, yang dianggap tidak akan menyelesaikan masalah, bahkan bisa jadi menambah masalah bagi mereka. Saat ini, sangat penting untuk mengembangkan tanggung jawab remaja

26

rächen. Und über Instant-Messaging-Dienste und soziale Medien ist es leicht möglich, Rache zu nehmen. Anonymität oder die Verwendung einer falschen Identität im Cyberspace ermöglicht es einer Person, andere zu belästigen.

Darüber hinaus zeigen die Untersuchungsergebnisse, dass digitale Kompetenz nachweislich eine negative Korrelation mit der Erfahrung von Cybermobbing hat. Schüler mit guten digitalen Kenntnissen sind im Stande sich zu schützen, so dass sie dem Cybermobbing nicht ausgesetzt oder darin verstrickt sind. Je höher ihre digitalen Kompetenzen sind, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie von Cybermobbing betroffen oder daran beteiligt sind. Digitale Kompetenz ist die Fähigkeit, verschiedene Formen von Informationen, die aus digitalen Medien stammen, zu verstehen und zu nutzen. UNICEF bewertet digitale Kompetenz als eine Fertigkeit (*skill*), die für Kinder wichtig ist, um in der heutigen modernen Zeit zu studieren, zu arbeiten und zu leben.

Die von den Eltern ausgeübte soziale Rolle (Beaufsichtigung) funktioniert tatsächlich nicht ausreichend, wenn ihre Kinder auf das Internet zugreifen. Etwa ein Drittel der Schüler und Schülerinnen dieser Studie sind der Meinung, dass ihre Eltern „nur sehr wenig“ über ihre Aktivitäten im Internet wissen. Tatsächlich erwarten sie, dass ihre Eltern mehr darüber wissen, was sie im Internet machen. Im Allgemeinen denken sie, dass ihre Eltern ihnen einen „Freiraum“ beim Gebrauch des Internets gewähren, anstatt sie einzuschränken. Sie nutzen jedoch zu, dass ihre Eltern ihnen bei der Nutzung des Internets sehr geholfen haben.

Die Rolle der Gleichaltrigen ist bei Problemen mit dem Internet wichtiger als die Rolle ihrer Eltern oder Lehrerinnen und Lehrer. Um das Problem des Cybermobbings zu bewältigen, erzählen die SchülerInnen und Schüler davon eher engen Freunden als ihren Eltern oder Lehrern. Sich bei Freunden über Probleme im Internet zu beklagen, empfinden sie als besser, als sich den Eltern anzuvertrauen, was in ihren Augen das Problem nicht lösen würde, sondern sogar verstärken könnte. Heutzutage ist es sehr wichtig, Jugendlichen dabei zu helfen, Verantwortung

atas perilaku *online* mereka sendiri, bahwa berperilaku baik saat *online* sama baiknya dengan berperilaku baik saat *offline*. Kehidupan *online* tidak lepas dari kehidupan *offline* (nyata), bahwa mereka harus menghormati orang lain. Secara umum mereka sudah memiliki kemampuan dasar digital yang cukup, namun pemikiran kritis, dan kepekaan sosial untuk menghasilkan *online content* yang positif tetap harus ditingkatkan. Penting untuk memberikan pemahaman kepada mereka bahwa media sosial bukanlah „buku diari“ pribadi, melainkan media publik. Mempublikasikan setiap kegiatan pribadi dan memberikan identitas yang berlebihan di media sosial membahayakan bagi privasi dan keamanan pribadi mereka. Sementara orang tua dan guru di sekolah, sebagai *social support agent* bagi remaja, perlu meningkatkan kemampuan literasi digital mereka dan melakukan pendekatan personal yang lebih berempati agar kehadiran mereka lebih diterima oleh para remaja.

für ihr Online-Verhalten zu entwickeln. Sich online gut zu benehmen, ist genauso wichtig wie ein gutes Offline-Benehmen. Das Online-Leben kann nicht vom realen Leben getrennt werden, und dementsprechend müssen Jugendliche andere Menschen respektieren. Im Allgemeinen verfügen sie bereits über ausreichend digitale Grundkompetenzen, aber kritisches Denken und soziale Sensibilität für die Erzeugung positiver Online-Inhalte müssen noch verbessert werden. Es ist wichtig, ihnen zu vermitteln, dass soziale Medien kein persönliches „Tagebuch“, sondern ein öffentliches Medium sind. Die öffentliche Zurschaustellung aller persönlichen Aktivitäten und eine übermäßige Preisgabe der Identität in sozialen Medien sind gefährlich für die Privatsphäre und die persönliche Sicherheit. Gleichzeitig sollten Eltern sowie die Lehrerinnen und Lehrer in den Schulen, als soziale Ratgeber der Jugendlichen, deren digitalen Kompetenzen verbessern und eine persönliche Annäherung mit mehr Empathie verfolgen, damit ihre Präsenz von den Jugendlichen mehr akzeptiert wird.

Daftar Pustaka | Literaturverweise

1. Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia dan Polling Indonesia (APIJI) (2019). *PENETAS & PROFIL PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA*.
2. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2020). *Selanjutnya Kasus Bullying Sudah Wajar! Catatan Masalah Anak di Awal 2020*. *Bagian Ketat Komisioner KPAI*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/selanjutnya-kasus-bullying-sudah-wajar-catatan-masalah-anak-di-awal-2020>.
bagian-ketat-komisioner-kpai. Teraakhir diakses pada 1 Juni 2021 (<https://www.kpai.go.id>).
3. Stephanie Conroy (2021). *Riset Ungkap Lebih Banyak Perilaku Penindasan di Media Sosial*. *Media Sosial*. <https://euno-kompas.com/read/2021/02/24/08030271-riset-ungkap-lebih-dan-separuh-pendidik-indonesia-melek-media-sosial>.
terakhir diakses pada 1 Juni 2021 (<https://euno-kompas.com>).
4. The Jakarta Globe (2021). *Indonesia's Children Among Most Cyberbullied in the World: Poll Indicates*. <http://www.thejakartaglobe.com/archive/indonesia-children-among-most-cyberbullied-in-world-poll-indicates/>.
Terakhir diakses pada 7 Maret 2024 (<http://www.thejakartaglobe.com>).
5. Wiratmojo, Yoseph Bambang (2020). *Indonesian Adolescents' Digital Literacy, Privacy Practices on Social Network Sites (SNS), and Bullying Experiences in Cyberspace*. *Universität Hamburg*.



Dr. Yoseph Bambang Wiratmojo, alumni DDAID 2006-2009 menempuh studi *Master of Arts (MA) in Media- and Communicationwissenschaft* pada *Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft, Technische Universität Hamburg* dan *Masterstudium „Medien- und Kommunikationswissenschaft“* absolut. 2020 schloss er ein Promotionsstudium im Fachbereich Medienwissenschaft an der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Hamburg ab. Momentan lehrt und forscht er am Department für Kommunikationswissenschaft der Atma Jaya-Universität in Yogyakarta (UAJY).

Dr. Yoseph Bambang Wiratmojo, DAID-2006-2009 menempuh studi *Master of Arts (MA) in Media- and Communicationwissenschaft* pada *Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft, Technische Universität Hamburg* dan *Masterstudium „Medien- und Kommunikationswissenschaft“* absolut. 2020 schloss er ein Promotionsstudium im Fachbereich Medienwissenschaft an der Fakultät für Geisteswissenschaften der Universität Hamburg ab. Momentan lehrt und forscht er am Department für Kommunikationswissenschaft der Atma Jaya-Universität in Yogyakarta (UAJY).