# *NAMA : RIZKY DHIYA KHAIRIRI*

# *KELAS : X MM 2*

# *ABSEN : 31*

Tugas SIMDIGKOM

* Membuat Resume tentang konsep kewargaan digital

Ide yang muncul dari pemikiran seseorang, kemudian disampaikan menjadi sebuah tindakan, sikap, atau model barang dan teknologi adalah salah satu tujuan dari proses komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah proses transfer knowledge dari individu ke individu lainnya dalam sebuah lingkungan yang interaktif dengan tujuan untuk memperolah *feedback* atau *respons* terhadap yang disampaikan melalui media tertentu. Fungsinya antara lain

1. Sebagai wujud ide atau gagasan yang disampaikan melalui media tertantu kepada orang lain
2. Membentuk sebuah komunitas dengan kesamaan visi, misi, presepsi, serta tujuan
3. Terciptanya aliran informasi yang dapat diakses dengan baik
4. Menambah pengetahuan

Kategori warga digital dapat dibedakan menjadi 2 jenis sebagai berikut

1. Memberikan Dampak Positif bagi orang lain

Ciri warga dalam pergaulannya di dunai komunikasi digital dengan etika yang baik slealu diperhatikan nama perilaku yang telat dan bertanggung jawab pada saat menggunakan teknologi, contoh menulis tutorial tentang instalasi Linux, membuat animasi yang dibagikan melalui academia.edu, Google Drive, srta Blogger vlog

1. Menimbulkan Efek Negatif

Aktivitas komunikasi digital yang bebas, tidak memandang usia, jenis kelamin, dan asal daerah atau negara, sangat rentan dimanfaatkan oleg orang yang tidak bertanggung jawab, cenderung mengutamakan mencari keuntungan pribadi, contoh Spam, meretas, mencuri kartu kredit, penipuan online, membuat virus, serta membuat situs yang dilarang

KOMPONEN KEWARGAAN DIGITAL

Ada 9 jenis komponen kewargaan digital, antara lain sebagai berikut

1. Digital Access

Digital access merupakan faktor penting dalam komunikasi menggunakan teknologi digital. Hak akses serta jaminan kualitas sambungan internet menjadi penentu keberhasilan hubungan komunikasi yang melibatkan perangkat keras dan perangkat lunak. Selain itu, dikemas juga menjadi sebuah *smart device* saat pengguna berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya.

1. Digital Commerce

Sebagian besan transaksi yang dilakukan pada saat ini mengarah pada otentikasi dan penggunaan media teknologi berbasis informasi. Sebagai contoh, transaksi perbankan yang dapat dilakukan hanya menggunakan fitur *e-banking* pembayaran kartu kredit via ponser pintar, jual beli barang, hingga pembayaran jalan bebas hambatan, transaksi keuangan dilakukan secara Online menggunakan beberapa akses tlan autentikasi sistem dasar informasi pengguna dinyatakan sah jika memiliki akun surel yang valid, nomor telepon, atau akun lainnya.

1. Digital Communication

Pemahanan dasar dikembangkannya teknologi informasi berbasis internet adalah sebagai media komunikasi. Dahulu, pengiriman informasi menggunakan surat kertas melalui kantor pos. kemudian berkembang teknologi SMS (*short message service* )

Melalui handphone menggunakan sinyal GSM, pengiriman surel melalui internet, dan yang terbaru adalah teknologi pengiriman data, baik berupa teks, audio. Video secara online dan real time melalui sambungan internet. Contoh Whatsapp, Telegram, dan Skype

1. Digital Literacy

Digital Literacy merupakan referensi yang dijadikan acuan dalam sebuah rutinitas komunikasi. Dalam hal ini adalah rujukan yang diperoleh melalui teknologi informasi yang diintegrasikan dengan dunia nyata. Contohnya pemberdayaan sumber belajar berupa e-book, maupun kegiatan belajar e-Learning melalui internet akan banyak membantu baik bagi guru maupun siswa itu sendiri

1. Digital Law

Setiap data atau informasi yang diunggah ke dunia maya memiliki kekuatan hokum, baik bersifat pasti, bebas atau gratis, dan belum pasti. Definisi kekuatan hokum bersifat pasti adalah informasi atau data tersebut telah dilegalkan dan memiliki dasar hokum yang sah menurut undang-undang sehingga setiap pelanggaran yang dilakukan dapat dikenakan sanksi. Sebagai contoh, hak cipta, hak merek dagang, dan aturan perundang-undangan tentang ITE (Informasi Transaksi Elektronik).

Adapun informasi yang bersifat bebas atau gratis adalah

informasi yang disampaikan tidak memiliki landasan hukum

1. Digital Rights & Responsibility

Kebebasan berpendapat dan bersuara di muka umum telah dijamin dan dinyatakan keabsahannya oleh undang-undang. Setiap orang memiliki legalitas dan hak mutlak terhadap jaminan privasinya, kebebasan berbicara, berdiskusi, dan mengunggah foto atau video ke dunia maya. Namun ada batasan tertantu yang harus dipahani bahwa hak tersebut tetap harus mengedepankan etika, norma, peraturan perundang yang berlaku, serta tidak menggangu ketertiban umum dan hak orang lain, Contoh mengunggah foto pribadi seseorang tanpa izin terlebih dahulu dan menyinggung SARA

1. Digital Etiquette

Etika digital adalah pertimbangan yang wajib diperhatikan oleh para pengguna etika berinteraksi dengan dunia informasi Etika adalah suatu sikap yang memenuhi standard an nilai-nilai norma kemasyarakatan dan tidak bertentangan dengan agama dan kebudayaan. Dalam arti sempit, etika adalah perbuatan yang baik, tidak mengganggu orang lain, serta bertentangan dengan undang-undang. Jadi, etika digital adalah sikap atau perbuatan yang baik, sesuai dengan norma-norma, adat, budaya, dan social kemasyarakatan pada saat menjadi bagian dari warga digital. Hal itu bertujuan menjaga keharmonisan dan kenyamanan dalam berkomunikasi dengan pengguna lainnya sebagai Contoh, tidak melakukan pengejekan, bullying, peretasan, atau yang lainnya

1. Digital Health & Wellness

Setiap perubahan teknologi, ada beberapa kelebihan dan kekuragan. Dibalik keuntungan yang diperoleh dari teknologi digital, ada sisi negative yang perlu di perhatikan. Dampak kesehatan adalah sorotan utama ketika berinteraksi dengan dunia maya, seperti kelelahan mata karena terlalu lama bermain game dengan gadget, radiasi otak karena sering menggunakan fitur ear phone dengan Bluetooth, serta kejang otot tangan, jari dan kaki. Disamping itu potensi timbulnya masalah psikologis dan mental sangat besar kemungkinannya, seperti stress akibat bullying dan terpengaruh berita tidak benar.

1. Digital Security

Faktor keamanan baru-baru ini menjadi isu paling penting dalam dunia komunikasi berbasis digital. Sering anda mendengar sebuah web mengalami aksi peretasan, di-tracking intruder, di-deface dan bahkan terjadi pencurian data atau uang rekening disebuah perbankan utama sering disebut sebagai *Cyber Crime.*

Penyebab utama adalah kesalahan konfigurasi sistem, bug / error aplikasi, terinfeksi virus atau Trojan, atau faktor kelalaian penggunanya.